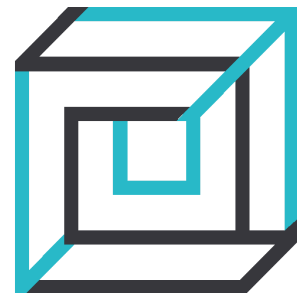


**Państwowa Wyższa Szkoła
Filmowa, Telewizyjna i Teatralna
im. Leona Schillera w Łodzi**



Studia Doktoranckie

mgr Mateusz Wojtyński

nr albumu 7717

**Język internetu i nowych mediów w klasycznej
narracji fabularnej na podstawie montażu
wybranych odcinków seriali**

Opieka promotorska:

dr hab. Jarosław Kamiński, prof. PWSFTviT

Łódź 2025

Spis treści

WPROWADZENIE.....	3
Wstęp metodologiczny i cel pracy.....	6
1. Nowe media w kontekście narracji fabularnej.....	13
2. Taksonomia i funkcje nowych mediów w narracjach audiowizualnych.....	22
3. Split screen jako narzędzie dramaturgiczne.....	37
3.1. Kontekst nowych mediów.....	37
3.2. Funkcje narracyjne i estetyczne.....	40
4. Realia pracy montażysty wykorzystaniem nowych mediów.....	49
5. Analizy studiów przypadku.....	57
5.1. Montaż serialu <i>Pewnego razu na krajowej jedynce</i>	57
5.2. Montaż odcinka serialu <i>#BringBackAlice</i>	70
5.3. Montaż serialu <i>Swaci</i>	80
6. Percepcja widza i technologia eye-tracking.....	88
6.1. Analiza wybranych scen na grupie badanych.....	88
6.2. Odbiór nowomiedialnego języka przez osoby badane oraz próba analizy.....	109
7. Konfrontacja doświadczeń montażysty z wynikami badań.....	121
8. Perspektywy rozwoju i zastosowania nowych mediów w narracji fabularnej.....	124
Bibliografia.....	128
Źródła internetowe.....	130
Filmografia.....	131

WPROWADZENIE

Celem niniejszej rozprawy jest analiza wykorzystania nowych mediów jako środka dramaturgicznego w odcinkach seriali, których jestem montażystą i współmontażystą.

Z filmografii którą współtworzyłem w ciągu ostatnich kilku lat, wybrałem łącznie siedem odcinków seriali z trzech różnych produkcji. Odcinki te stanowią zestaw prac, które reprezentują obszar mojej pracy badawczej. Dlaczego dzieło to jest pracą tak rozproszoną?

Powód jest dość prozaiczny. Kiedy rozpoczynałem edukację na studiach doktoranckich w 2018 roku, moim dziełem miał być pełnometrażowy film fabularny *T3raz my*, w reżyserii Eugeniusza Pankova, produkowany przez Studio Filmowe KADR. Bohaterami filmu miała być para wchodzących w dorosłość nastolatków, a dramaturgiczne wykorzystanie nowych mediów miało odgrywać w nim jedną z kluczowych ról. Przygotowania do filmu, włączając w to rozwiązania i pomysły montażowe, były już w zaawansowanym stadium. Niestety pomimo skierowania filmu do produkcji, zapadła decyzja o zamknięciu KADR-u. Prace nad filmem również zostały przerwane.

Jednak zagadnienie nowych mediów w klasycznej narracji fabularnej ciągle pozostawało jednym z moich największych zainteresowań. Szczęśliwie złożyło się tak, że w trakcie studiów doktoranckich dostawałem propozycje współpracy, w których mogłem wykorzystywać moją wiedzę i ciągle rozwijać badane zagadnienie – teraz już w praktyce. Dlatego też postanowiłem zostać przy tym samym temacie, nieco go modyfikując i zmieniając dzieło z jednego filmu fabularnego, na bardziej rozproszoną formę w postaci siedmiu odcinków seriali fabularnych.

Produkcje te są zróżnicowane gatunkowo oraz kierowane do różnych widowni. Pierwszy serial *Pewnego razu na krajowej jedynce* to czarna komedia, drugi *#BringBackAlice* to teenage drama (serial młodzieżowy), trzeci serial *Swaci* jest komedią rodzinną. W skład mojego dzieła wchodzi cztery odcinki z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, jeden odcinek z *#BringBackAlice* i dwa odcinki ze *Swatów*.

Selekcja materiału została podyktowana dwoma zasadniczymi czynnikami. Po pierwsze, decydującym kryterium była obecność oraz rola nowych mediów, istotnie wpływających na kształt narracji i strukturę wybranych odcinków. Analizie poddano zatem te epizody, w których znaczenie tego elementu okazało się szczególnie wyraźne. Po drugie,

wybór uzasadnia specyfika współczesnej praktyki produkcyjnej, w której coraz rzadziej jeden montażysta odpowiada za cały sezon serialu. W praktyce producenci najczęściej powołują kilkusobowe zespoły montażowe, składające się z dwóch, trzech, a niekiedy nawet większej liczby specjalistów. Rozwiązanie to pozwala zachować płynność procesu produkcyjnego, umożliwiając równoległą pracę nad poszczególnymi odcinkami. Choć model ten wiąże się również z pewnymi ograniczeniami, jego stosowanie znajduje uzasadnienie przede wszystkim w czynnikach ekonomicznych.

Kolejnym istotnym elementem niniejszej pracy jest badanie przeprowadzone z wykorzystaniem eye-trackera, czyli urządzenia rejestrującego ruch gałek ocznych podczas odbioru treści audiowizualnych. Uczestnikom badania zaprezentowano krótką, około dziesięciominutową kompilację scen pochodzących z montowanych przeze mnie seriali. Następnie zadałem im wcześniej przygotowane pytania. Odpowiedzi zostały poddane analizie w zestawieniu z zarejestrowanym materiałem wizualnym, gdzie zarejestrowana została trajektoria ruchu wzroku osób badanych. Wyniki tego badania zostaną szczegółowo omówione w rozdziale ósmym niniejszej dysertacji.

Poniżej przedstawiam zbiór odcinków seriali, które wchodzi w skład mojego dzieła. Z trzech seriali wyselekcjonowałem łącznie siedem odcinków, z których w czterech jestem jedynym autorem montażu, a w trzech współautorem (jednym z dwójki montażyistów).

- serial ***Pewnego razu na krajowej jedynce***, reż. Grzegorz Jaroszuk i Jakub Piątek (prod. Netflix, prod. wyk. OPUS TV) – cały sezon serialu ma 6 odcinków;

wybrane przeze mnie odcinki wchodzące w skład dzieła:

- odc. 1 – montaż Marcei Majer i Mateusz Wojtyński (czas trwania odcinka ok. 27 min.)
- odc. 2 – montaż Marcei Majer i Mateusz Wojtyński (czas trwania odcinka ok. 29 min.)
- odc. 3 – montaż Mateusz Wojtyński (czas trwania odcinka ok. 28 min.)
- odc. 6 – montaż Mateusz Wojtyński (czas trwania odcinka ok. 25 min.)

- serial ***#BringBackAlice***, reż. Dawid Nickiel (prod. HBO Max, prod. wyk. TELEMAR) – cały sezon serialu ma 6 odcinków

wybrany przeze mnie odcinek wchodzący w skład dzieła:

- odc. 6 – montaż Agata Cierniak i Mateusz Wojtyński (czas trwania odcinka ok. 50 min.)

- serial ***Swaci*** reż. Kordian Piwowarski (prod. Polsat, prod. wyk. POLOT Media)
 - cały sezon serialu ma 8 odcinków (jestem odpowiedzialny za montaż wszystkich odcinków) wybrane przeze mnie odcinki wchodzące w skład dzieła:
 - odc. 4 – montaż Mateusz Wojtyński (czas trwania odcinka 44 min.)
 - odc. 7 – montaż Mateusz Wojtyński (czas trwania odcinka 44 min.)

Zbiór wyżej przedstawionych, wchodzących w skład mojego dzieła odcinków seriali, daje łącznie ok. 140 minut prac z autorskim montażem i ok. 106 minut prac gdzie jestem współautorem montażu. We wszystkich odcinkach, w których występuję jako współautor, przysługuje mi 50% udziału w prawach autorskich – taki też został oficjalnie określony mój wkład przez producentów. Należy jednak zaznaczyć, że precyzyjne wskazanie zakresu mojej indywidualnej pracy nie jest możliwe, gdyż proces montażu nie odbywał się w sposób segmentowy ani w podziale „po połowie”. Była to praca o charakterze wymiennym i komplementarnym, realizowana przez dwie osoby w ścisłej współpracy, o porównywalnym wkładzie twórczym.

W niniejszej dysertacji, oprócz własnych doświadczeń omówię także charakterystykę nowych mediów. Przedstawię ich typy i rodzaje oraz skonfrontuję z realiami pracy, z jakimi mierzy się montażysta. Dokonam też analizy, jak nowe media wpływają na zmiany zachodzące w języku filmowym. Na potrzeby tej pracy obejrzałem ponad 130 produkcji, w których skład wchodzi filmy fabularne, seriale fabularne, filmy i seriale dokumentalne. Produkcje te są zróżnicowane pod kątem lat w których powstawały, gatunków, metraży i krajów, gdzie były realizowane.

Na koniec przedstawię wnioski, które powstały z zestawienia mojej pracy montażowej z wynikami badań za pomocą eye-trackera. Zastanowię się także, jak ta wiedza może przełożyć się na proces twórczy, jaki zachodzi w procesie montażu. W ostatnim rozdziale przedstawię możliwe kierunki rozwoju i zastosowania nowych mediów w przyszłości.

Wstęp metodologiczny i cel pracy

Zainteresowanie wykorzystaniem nowych mediów w narracjach filmowych pojawiło się u mnie dość nieoczekiwanie. Mogłoby się wydawać, że naturalną drogą jest przejście od fascynacji nowomiedialnym językiem pojawiającym się formach audiowizualnych i następnie próbowanie implikowania go do projektów, które się tworzy. W moim przypadku było inaczej. Początkowy stosunek do korzystania z takich środków w opowiadaniach fabularnych (i nie tylko) był raczej sceptyczny i ambiwalentny. Kojarzyły mi się one z prostymi, efekciarskimi (rzadziej efektywnymi), a nawet tandetnymi narzędziami do wizualnego urozmaicenia i uwspółcześnienia opowiadanych historii. Odbierałem je jako przejaw aktualnej mody, która w perspektywie czasu może raczej zaszkodzić filmowej historii i przyczynić się do tego, że w krótkim czasie straci ona na swojej uniwersalności. Szybciej się zestarzeje i będzie kojarzona z bardzo określonym czasem, w którym została zrealizowana.

Pierwszym skojarzeniem związanym z nowymi mediami były produkcje komercyjne. Przede wszystkim filmy takie jak komedie, w tym komedie romantyczne, ale też kino sensacyjne i horrory, czasem także filmy arthouse'owe lub eksperymentalne, ale chyba najczęściej popularne, streamingowe seriale fabularne i dokumentalne. Miały one w łatwy i atrakcyjny wizualnie sposób przedstawić aktualne tematy społeczne, socjologiczne lub kulturowe. Oczywiście wśród wymienionych były pozycje, które uważałem za lepszą lub gorszą próbę, ale nie było to kino które szczególnie mnie interesowało. Jeszcze przed studiami w Szkole Filmowej w Łodzi byłem zafascynowany kinem klasycznym, a w trakcie studiów coraz bardziej się w tej fascynacji utwierdzałem. Odkrywanie i poznawanie starych mistrzyń i mistrzów było tym, co w tamtym momencie sprawiało mi najwięcej filmowej satysfakcji.

Dopiero na ostatnim etapie studiów magisterskich moje spojrzenie na nowomiedialny język zaczęło się zmieniać. Ówczesny student reżyserii – Eugeniusz Pankov, z którym wspólnie pracowaliśmy w układzie reżyser-montażysta przy większości jego reżyzerskich projektów w trakcie studiów, przedstawił mi koncept swojego filmu dyplomowego. Jednym z najistotniejszych elementów miało być budowanie bohaterów za pomocą nowych mediów, które tworzyły otaczający ich świat i miały istotny wpływ na życie jakie prowadzą, ale przede wszystkim na podejmowane przez nich decyzje.

Do projektu przystąpiłem z założeniem, że postaram się wykonać swoją pracę najlepiej jak potrafię, poprzedzając ją rzetelnym zgłębieniem tematu, lecz czułem że ten film dyplomowy będzie raczej rodzajem twórczej odskoczni, niż tematem który zainteresuje mnie na dłużej. Myliłem się. Można przyjąć, że od sceptycyzmu do fascynacji prowadzi krótka droga. Na etapie gromadzenia informacji i poszukiwania inspiracji do filmu Pankova zacząłem dostrzegać, że mamy do czynienia z rzeczywiście potężnym narzędziem dramaturgicznym, które w dużej mierze kształtuje się właśnie w procesie montażu – czego sam doświadczyłem podczas eksperymentów w montażowni.

Najbardziej fascynuje mnie fakt, że narzędzie to pozostaje wciąż w znacznym stopniu niewykorzystane, a właśnie w tym upatruję szczególnej przestrzeni twórczej dla filmowców w nadchodzących latach. Tym bardziej, że język nowych mediów nieustannie ewoluje na naszych oczach, regularnie dostarczając nowych rozwiązań: jedne z nich na trwałe wpisują się w praktykę, inne natomiast znikają w procesie ewolucji technologii użytkowych.

Należy podkreślić, że mimo atrakcyjności nowomediального języka jako medium oraz licznych możliwości, jakie stwarza dla filmowców i twórców, jego dramaturgiczna implementacja – również w kontekście języka filmowego – okazuje się, wbrew pozorom procesem złożonym i wymagającym. Odnoszę wrażenie, że w przestrzeni filmowo-streamingowej wciąż dominuje znaczna liczba antyprzykładów, natomiast brakuje wyraźnych wzorców czy modeli wykorzystania nowych mediów, które mogłyby pełnić funkcję prototypu lub wytycznych, a w konsekwencji utrwalić się jako pewien kanon.

Nieustannie aktualnym problemem pozostaje również, wspomniane wcześniej, ryzyko szybszego niż dotąd „starzenia się” filmu lub serialu. Zacząłem się zastanawiać, jak można temu przeciwdziałać – aby implementacja nowych mediów nie oznaczała jednocześnie wyroku, sytuującego dzieło w określonym kontekście czasowym, i aby nie odbierała mu potencjalnej uniwersalności. Kluczowe wydaje się pytanie, co zrobić, by film lub serial nie upodabniał się w odbiorze do reklam czy spotów internetowych, silnie kojarzonych obecnie z językiem nowych mediów.

W niniejszej rozprawie podejmę próbę omówienia zarówno mniej udanych, jak i bardziej udanych realizacji twórczych wykorzystujących to medium. Przedstawię także własne doświadczenia zawodowe związane z pracą montażysty, który w swoich projektach sięga po nowe media. Analizę uzupełnię wynikami badań przeprowadzonych na próbie 35 osób w Szkole Filmowej w Łodzi z wykorzystaniem eye-trackera – urządzenia umożliwiającego

rejestrowanie w czasie rzeczywistym obszarów ekranu, na które kieruje wzrok osoba badana. Rozważę ponadto możliwe kierunki rozwoju zastosowania nowych mediów jako środka narracyjnego, a także spróbuję określić, w jakim miejscu znajdujemy się obecnie – zarówno jako twórcy, jak i odbiorcy – oraz jakie istnieją potrzeby i możliwości dalszego rozwijania tego narzędzia dramaturgicznego.

Cieszę się, że mogę zgłębiać zagadnienie, które – w mojej opinii – ma szansę odegrać istotną rolę w kształtowaniu języka filmowego w nadchodzących latach. Przyjmując umownie rok 1895 i pokaz filmów braci Lumière za datę narodzin kina (choć powszechnie wiadomo, że ani ich dzieła, ani projekcje nie były pierwszymi), należy zauważyć, iż od tamtej chwili upłynęło niespełna 130 lat. Jak więc umiejscowić film wobec rozpiętości historycznej literatury, muzyki czy malarstwa?

Mimo tak krótkiego okresu sztuka filmowa zdążyła wykształcić własną, bogatą tradycję, a tempo zachodzących w niej przemian było znacznie szybsze niż w przypadku innych dziedzin sztuki. Wszystko wskazuje więc na to, że technologiczno-kulturowy, cyfrowy język XXI wieku nie tylko zdomowi się w sztuce filmowej, lecz także może w istotny sposób wyznaczać jej przyszłe kierunki.

Tutaj filmowcy mają dużą i raczej niczym nieograniczoną przestrzeń do wprowadzania kreatywnych i innowacyjnych rozwiązań, jak również do czerpania z bogatej kinematograficznej przeszłości, bo nowe media wcale nie są... niczym nowym, a pierwszy raz zdefiniowane zostały już w latach 60-tych XX wieku i pojawiały się w ostatnich kilku dekadach w różnych dziedzinach sztuk¹.

Oprócz ogromu możliwości filmowcy stają również wobec wielkiej odpowiedzialności: muszą w sposób świadomy i twórczy rozwijać oraz udoskonalać język nowych mediów wykorzystywany w filmie. Jestem przekonany, że warto sięgać po to narzędzie także w kinie ambitnym, poszukując rozwiązań uniwersalnych, które organicznie wpiszą się w opowiadaną historię i otworzą nowe perspektywy dramaturgiczne, zdolne na trwałe wzbogacić język filmowy. Kluczowe jest, abyśmy uważnie obserwowali i poznawali nowe formy komunikacji, analizowali ich potencjał oraz świadomie wykorzystywali go w opowiadaniu współczesnych i przyszłych historii.

Bieżący rozdział historii opowiada o nas, o ludziach. O tym, że dopiero zaczynamy się dowiadywać jaki wpływ mają na nas te wszystkie narzędzia.

¹ Paul Levinson, *Nowe nowe media*, tł. z ang. M. Zawadzka, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010, s. 327

Nie jesteśmy przystosowani do życia w sieci. Dla gatunku ludzkiego to zupełna nowość. Znalezienie sposobu na bezpieczne korzystanie z tych narzędzi to kwestia kolejnego stulecia².

Fragment z filmu *Media antyspołecznościowe: Memy problem* jest ważnym dla mnie punktem wyjścia, gdyż pokazuje że dostaliśmy narzędzie, które tak nagle pojawiło się w naszym życiu i wprowadziło w nim na tyle dynamiczne zmiany, że tak naprawdę nie potrafimy go jeszcze świadomie używać. Jest to umiejętność, której dopiero musimy się nauczyć.

Porównując proces stopniowego przechodzenia od transportu konnego do systemu opartego na silniku mechanicznym z gwałtownym rozwojem technologii cyfrowych – umożliwiających natychmiastową komunikację za pomocą lekkich, mobilnych urządzeń – można zauważyć istotną różnicę. Rewolucja motoryzacyjna dawała ludzkości kilkadziesiąt lat na wypracowanie rozwiązań zapewniających względnie bezpieczne i efektywne korzystanie z nowych środków transportu.

Tymczasem, jeśli przyjąć umowną datę 2007 roku³, kiedy to zadebiutował pierwszy iPhone, jako symboliczny początek rewolucji w dostępie do mobilnych technologii cyfrowych opartych na nowych mediach, okaże się, że czasu na testowanie i wdrażanie nowych rozwiązań praktycznie nie było. Proces ten odbywał się – i nadal odbywa – niemal w czasie rzeczywistym. Jeśli jeden z technologicznych gigantów lub cyfrowych deweloperów proponuje nowy środek komunikacji, zostaje on wdrożony niemal natychmiast. Ocena jego skutków – zarówno pozytywnych, jak i negatywnych – dokonywana jest równolegle, w trakcie użytkowania, a więc na samych odbiorcach.

Dlatego też tak głośno mówi się o tym, że prawo nie nadąza za nowymi technologiami. Brakuje regulacji, brakuje informacji i świadomości o zagrożeniach jakie z sobą niosą. Coraz częściej porusza się temat cyberbezpieczeństwa, ale wciąż nie jest on odbierany jako frontalne i realne zagrożenie, którego powinni być świadomi wszyscy użytkownicy poruszający się w sieci. Jednak bardzo widoczne jest, jak duża część naszej życiowej przestrzeni przeniosła się i ciągle jeszcze przenosi do cyfrowego rzeczywistości. Ludzie stworzyli narzędzia, dzięki którym dostęp do wirtualnego świata stał się nadzwyczaj prosty, a przedmioty które nam to ułatwiają mamy przy sobie niemalże cały czas. Wykształcił się nawet termin –

² Cytat z filmu *Media antyspołecznościowe: Memy problem* reż. G. Angelini, A. Jones, 2024

³ Okopień, Paweł. *Historia polskich premier iPhone'a*. Spider's Web [online], 28 września 2012. Źródło: <https://spidersweb.pl/2012/09/historia-polskich-premier-iphone.html> [dostęp: 18 lipca 2024]

homotechnicus, który definiuje to zjawisko. Peter Galvin razem z Rocci'm Luppisini tak opisali *homotechnicus*:

Zwierzęta naturalnie obdarzone są narzędziami niezbędnymi do interakcji z całą naturą; człowiek rodzi się bez tych środków, ale ma możliwość budowania sztucznych instrumentów, ponieważ on sam jest sztucznym stworzeniem, w tym sensie, że przez sztuczne należy rozumieć to, co ukształtowane jest przez jego wolność, a nie przez instynkt. Kondycja człowieka wymaga swobodnej interakcji z materialnym wszechświatem w celu wytwarzania technologii, wszak człowiek jest homotechnicusem⁴.

Przytoczona próba definicji *homotechnicus* trafnie oddaje współczesny rozwój *cyber natury* człowieka, czyli wykorzystywania przez niego technologicznych protez w celu sprawniejszego, szybszego i często głębszego zmysłowego doświadczania rzeczywistości.

(...) ludzie poprzez stałe interakcje ze światem materialnym stworzyli technikę i artefakty. W tym sensie ludzie ewoluowali głównie dzięki tej wyjątkowej interakcji w obrębie świata materialnego za sprawą ich natury technologicznej. W perspektywie pojęcia homotechnicus technologia jest traktowana jako wartość, skorelowana z ludzkimi potrzebami i zainteresowaniami. Pogląd ten jest wspierany przez technoetykę, która koncentruje się na zrozumieniu ludzkich wartości i aspektów etycznych związanych z technologią w sferze społecznej⁵.

Podążając za myślą Patrycji Kumięgi, warto zwrócić szczególną uwagę na pojęcie technoetyki. Choć może brzmieć to jak truizm, należy podkreślić, że technologie same w sobie nie są ani dobre, ani złe – to od nas zależy, w jaki sposób zostaną wykorzystane. Kluczowe jest zatem ich systematyczne badanie oraz analiza praktyk użytkowników, które ujawniają, jak i do jakich celów technologie są stosowane. Oprócz dynamicznego rozwoju i

⁴ Patrycja Kumięga, *Kondycja ludzka w dobie nowoczesnych technologii – narodziny homo-technicusa*, w: *W trosce o człowieka. Paradygmaty stare i nowe*, red. A. Maryniarczyk, M. Jędraszewski, Kraków: Akademia Ignatianum, 2017, s. 279.

⁵ Kumięga, *Kondycja ludzka...*, s. 280

integracji z ludzkimi potrzebami niezwykle istotne pozostaje również ich bezpieczne wdrażanie, regulowanie i przynajmniej ogólne kontrolowanie, tak aby nie stawały się nośnikami zagrożeń, dezinformacji czy narzędziem wykorzystywanym przez przestępców, terrorystów bądź osoby kierujące się nieetycznymi intencjami.

Temat ten jest szczególnie złożony, ponieważ kontrola nie może zbyt głęboko ingerować w narzędzia, z których korzystamy. Przestrzeganie wcześniej ustalonych zasad czy regulaminów wydaje się naturalne i akceptowalne, jednak nadmierna kontrola lub poczucie bycia obserwowanym przez podmioty trzecie to praktyki wyraźnie niepożądane i budzące sprzeciw użytkowników. Historia pokazuje, że ludzie na przestrzeni wieków zawsze przeciwstawiali się nadmiernej inwigilacji – podobnie dzieje się obecnie w odniesieniu do nowych technologii i środków komunikacji. Powstaje tu swoisty dualizm: z jednej strony mamy świadomość, że pewien poziom kontroli i ochrony jest konieczny, z drugiej zaś oczekujemy, by nasze narzędzia zachowywały możliwie największy stopień prywatności.

Podobnie jak rozwój rynku samochodowego zrewolucjonizował transport i – dzięki logistyce – przyczynił się do ogromnej dynamizacji globalnego rozwoju w niemal wszystkich gałęziach gospodarki, tak również wymagał wieloletniego procesu wdrażania zasad i norm. Powstały wówczas m.in. kodeks ruchu drogowego, przepisy i wymogi bezpieczeństwa czy system ubezpieczeń. Analogicznie, cybernarzędzia – w tym nowomediale systemy komunikacji – niewłaściwie wykorzystywane mogą stanowić poważne zagrożenie, przejawiające się chociażby w postaci dezinformacji, mowy nienawiści, manipulacji opinią publiczną czy kradzieży danych.

Transhumanizm, cybernarzędzia i cyberprotezy to hasła nośne, sytuujące się jednak wciąż na styku teraźniejszości i przyszłości. Choć terminy te funkcjonują już w naszym języku i świadomości, nadal pozostają przede wszystkim domeną wielkich koncernów technologicznych oraz środowisk naukowych, które je rozwijają i wdrażają.

W niniejszej pracy chciałbym natomiast skupić się na tym, w jaki sposób można dramaturgicznie wykorzystywać znacznie bliższe nam efekty działania narzędzi, które już na stałe wpisały się w codzienność – takich jak komunikatory, poczta elektroniczna, aplikacje wspierające organizację życia czy zjawisko wieloeckranowości, które przebojem wkroczyło w naszą codzienną przestrzeń.

Doprecyzowując, niniejsza praca koncentruje się na analizie wykorzystania języka nowych mediów w klasycznej narracji fabularnej, a więc na stopniowym wdrażaniu i świadomym stosowaniu tych narzędzi jako środków dramaturgicznych w opowieściach fabularnych.

Bazując na własnym doświadczeniu, przedstawię przykłady oraz możliwości poszerzenia palety rozwiązań dramaturgicznych dla twórców zainteresowanych wykorzystaniem nowomiedialnych narzędzi narracyjnych. Skupię się przede wszystkim na tym, w jaki sposób można osiągnąć ten efekt za pomocą stosunkowo prostych i zarazem uniwersalnych środków. Omówię także konkretne rozwiązania, z których korzystałem jako montażysta seriali fabularnych *Pewnego razu na krajowej jedynce*, *#BringBackAlice* i *Swaci*.

1. Nowe media w kontekście narracji fabularnej.

Komunikacja międzyludzka ewoluuje od ponad 400 tysięcy lat. Początkowa gestykulacja wraz z rozwojem cywilizacyjnym została wyposażona w przekazy dźwiękowe, które z kolei przekształciły się w poszczególne słowa. Z upływem czasu to, co słyszalne otrzymało swój widzialny odpowiednik. Oprócz słowa mówionego pojawiło się słowo pisane. Możliwość komunikacji za pośrednictwem systemu znaków znacznie usprawniła przekaz informacji. Pomimo wynalezienia języka czy pisma ludzie nie zaprzestali ani oralnej komunikacji, ani pierwotnej gestykulacji. Podobnie – wynalezienie druku, które nie stało się przyczynkiem do śmierci słowa pisanego odręcznie. Radio nie wyparło telefonu, telewizja nie pogrzyżyła radia ani kina, internet nie wyeliminował starych mediów. Jak pokazuje historia, starsze generacje narzędzi komunikacyjnych nie zawsze zostają całkowicie zastąpione innymi, ale poddają się procesowi konwergencji, czerpią z siebie nawzajem i kooperują. Proces mediotwórczy ma zatem charakter cykliczny, samopowielający – media rodzą media⁶.

Przytoczony fragment recenzji w zwięzły i trafny sposób ukazuje historyczną ewolucję komunikacji międzyludzkiej. Dzięki wskazaniu konkretnych zachowań i narzędzi, które na przestrzeni dziejów ułatwiały naszemu gatunkowi porozumiewanie się, możemy dostrzec, że proces ten nieustannie trwa, a obecnie jesteśmy świadkami doskonalenia jednego z jego etapów.

Oczywistym wydaje się, że nastąpią kolejne fazy rozwoju. Część z nich obecnie żyjące pokolenia będą mogły poznać i doświadczyć, pozostałe natomiast staną się udziałem przyszłych generacji. Warto przy tym zauważyć, że dla każdego „granicznego” pokolenia pojawienie się nowych środków komunikacji wiązało się nie tylko z nadzieją, lecz także z obawami – zarówno przed zagrożeniami, jakie mogły ze sobą nieść, jak i przed poczuciem

⁶ Dziwak Ewelina, Fragment recenzji do pracy Nowe-stare medium Internet między tworzeniem nowych modeli komunikacyjnych a reprodukowaniem schematów komunikowania masowego autorstwa Magdaleny Szpunar, Źródło: https://www.academia.edu/85543125/Nowe_stare_medium_Internet_mi%C4%99dzy_tworzeniem_nowych_modeli_komunikacyjnych_a_reprodukowaniem_schemat%C3%B3w_komunikowania_masowego_recenzja [dostęp 10 września 2025]

wykluczenia wynikającym z przywiązania do dawnych metod porozumiewania się oraz lękiem przed niedostosowaniem się do nadchodzących rozwiązań. Patrząc szerzej, oznaczało to zmierzenie się z wizją nowej epoki. Współcześnie również stajemy wobec podobnego problemu.

Wykluczenie cyfrowe lub podział cyfrowy (ang. Digital divide) – podział społeczeństwa na osoby z dostępem do sieci internetowej i nowoczesnych form komunikacji oraz na osoby bez takich możliwości⁷.

Samo pojęcie cyfrowego wykluczenia stanowi zagadnienie obszerne i szeroko badane. Dość oczywiste jest, że problem ten w szczególnym stopniu dotyka osób starszych. Z tego względu w badaniu przeprowadzonym na potrzeby niniejszej pracy porównałem odbiór scen z wykorzystaniem nowych mediów przez dwie grupy: osoby młode w wieku od 20 do 30 lat oraz osoby powyżej 55. roku życia.

W tym momencie warto zaznaczyć, że teoretycy dzielą nowe media na... *nowe media* i *nowe media*. Oznacza to mniej więcej tyle, że obecnie wyróżnia się media już nieco starsze oraz te najnowsze. Choć taki podział może wydawać się pozornie absurdalny, w istocie w oryginalny sposób podkreśla on dynamiczną ewolucję tej sfery. Niewątpliwie wraz z pojawieniem się kolejnej fali innowacji cyfrowych konieczne będzie ponowne zdefiniowanie i wyodrębnienie następnej grupy cyfrowych narzędzi.

Wracając do definicji, podziałem nowych mediów jako jeden z pierwszych zaczął zajmować się Paul Levinson⁸, podążając za jego myślą Małgorzata Laskowska⁹ proponuje podział przedstawiony w poniższej tabelce¹⁰:

⁷ Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego. Wykluczenie cyfrowe. FRIS [online]. Źródło: <https://frsi.org.pl/wykluczenie-cyfrowe/> [dostęp: 18 lipca 2024]

⁸ Paul Levinson, *Nowe Nowe Media*, Tłum. M. Zawadzka, 2010

⁹ Małgorzata Laskowska, *Nowe media w służbie człowieka. Zarys problematyki w kontekście etyki i aksjologii mediów*, 2012

¹⁰ Drew, Chris. 13 Examples of New Media (2025). Helpful Professor [online]. Źródło: <https://helpfulprofessor.com/new-media-examples/> [dostęp: 12 września 2025]

Nowe media	Nowe nowe media
strony internetowe (websites)	platformy społecznościowe (np. Instagram, TikTok)
blogi (blogs)	aplikacje mobilne (mobile apps)
email	streaming video na żywo (live streaming)
fora internetowe, grupy dyskusyjne	wideo krótkiego formatu (Reels, Shorts)
podcasty	transmisje wirtualnych / VR wydarzeń
wiki / strony typu wiki	rozszerzona i wirtualna rzeczywistość (AR/VR)
portale i gazety online	serwisy subskrypcyjne / mikropłatności cyfrowe
multimedia interaktywne na stronach www	generatywne AI-media (obrazy, teksty tworzone przez AI)
cyfrowa fotografia / wideo	VR / świat wirtualny / metaverse
gry komputerowe / video games	treści generowane przez użytkowników (UGC)

Ilustracja 1. Tabelka z podziałem na *nowe media* i *nowe nowe media*, podział zaproponowany przez Chrisa Drew'a.

Pojawienie się terminu *nowe media* datuje się na drugą połowę lat 60-tych XX wieku, termin *nowe nowe media* Levinson pierwszy raz użył w 2007 roku, ale sam podmiot powstał w drugiej połowie lat 90-tych XX wieku.

Nowe nowe media związane są przede wszystkim z upowszechnianiem najpierw komputerów osobistych z dostępem do internetu, a później także smartphone'ów mobilnie podpiętych do sieci, w następstwie czego ich użytkownicy mieli nieograniczony i natychmiastowy dostęp do bycia on-line.

We wspomnianej już książce *Nowe nowe media* Levinson przytacza także pojęcie *cyfrowej sztuki ekranowej*, co odnosi się do twórców działających w obrębie sieci – blogerów, vlogerów, pisarzy, filmowców i innych osób tworzących i publikujących w internecie. Pojęcie to należy rozszerzyć również o obszary pozaekranowe, bo np. twórcy podcastów czy muzyki opierają się na odbiorze ich twórczości głównie przez słuchawki i systemy audio, często nie potrzebny jest do tego ekran, chociaż warto zauważyć, że aplikacje dostarczające muzykę i podcasty najczęściej wymagają obsługi aplikacji z poziomu ekranu telefonu, tabletu, komputera lub telewizora.

Kolejnym wyznacznikiem podziału z pewnością jest fizyczność i niefizyczność nowomediálních nośników. Stare nowe media często opierały się o fizyczne nośniki takie jak płyta CD lub DVD, pendrive, komputer stacjonarny ze stałym łączem przypisanym do konkretnej lokalizacji i nowe nowe media, których główną domeną jest niefizyczność – umiejscowienie przede wszystkim w internecie, mobilnych urządzeniach, chmurach danych i serwisach społecznościowych. Należy zaznaczyć, że niefizyczność odnosi się jedynie do sposobu korzystania użytkowników nowych nowych mediów. Wszystkie dane oraz struktury

muszą być przechowywane na fizycznych serwerach, którymi zarządzają właściciele tych technologii.

Oczywiście takie elementy, jak internet, fora społecznościowe czy poczta elektroniczna stanowią wspólny mianownik łączący stare *nowe media* i *nowe nowe media*. Jednym z głównych kryteriów tego podziału pozostaje kwestia dostępności. Stare *nowe media* pojawiały się stopniowo i były powoli wdrażane do codziennego życia użytkowników – wówczas internet nie był jeszcze zjawiskiem powszechnym. Z kolei *nowe nowe media* charakteryzuje to, że od momentu ich pojawienia się w relatywnie krótkim czasie zdobywały ogromną liczbę użytkowników i przebojem wkraczały w codzienność. Ich sukces zależy w zasadzie wyłącznie od zainteresowania odbiorców, ponieważ dostęp do sieci nie stanowi już żadnej bariery.

Dziś trudno wyobrazić sobie firmę lub instytucję, która nie korzystałaby z poczty elektronicznej, grupę znajomych niekomunikującą się za pomocą Messengera czy WhatsAppa, bądź marketingu nieuwzględniającego wizualnej komunikacji na platformach takich jak Instagram czy TikTok. Cyfrowe usługi sprawiły, że dostęp do wiedzy i danych, informacji, zakupów, podróży, usług, a także kultury i rozrywki stał się znacznie łatwiejszy i szybszy. Rewolucja ta dokonała się na naszych oczach – współczesny świat jest dziś o wiele bardziej dostępny i otwarty dla jednostki, niż był jeszcze dwadzieścia lat temu.

W konsekwencji zmieniają się nasze zachowania, przyzwyczajenia oraz oczekiwania wobec współczesnego świata. Pojawiają się nowe, często trudne do zdefiniowania emocje, perspektywy, obawy i lęki, ale także nadzieje. Stanowi to niezwykle interesujący obszar badań i obserwacji. Człowiek, funkcjonując w połączeniu z cyfryzacją i nowomiedialnymi narzędziami, zaczyna poruszać się na granicy dwóch światów – fizycznego i cyfrowego. Co więcej, konkretne decyzje podejmowane w realnym życiu coraz częściej determinowane są bodźcami i informacjami pozyskiwanymi w przestrzeni cyfrowej.

Tak szeroka ekspansja nowych mediów i ich obecność na każdym etapie współczesnego życia prowadzi również do powstawania dotąd nieznanych relacji międzyludzkich, opartych na cyfrowych interakcjach. Fakt, że w świecie internetowym nasza obecność jest dosłownie „na życzenie” osób zainteresowanych, niesie ze sobą nie tylko oczywiste korzyści, lecz także rodzi nieporozumienia i odmienne interpretacje tych interakcji. Popularnym zjawiskiem stał się tak zwany **ghosting**, który

odnosi się do sytuacji, gdy jedna osoba nagle przerywa z tobą wszelki kontakt. Po prostu znika. Bez żadnego ostrzeżenia, wyjaśnienia czy wyraźnego powodu. Ghosting jest formą unikania konfrontacji i zakończenia relacji w sposób bezpośredni¹¹.

Ghosting ma miejsce nie tylko w relacjach partnerskich, może występować w przyjaźni, życiu zawodowym czy towarzyskim. Oczywiście urwanie kontaktu, czy zaprzestanie społecznych interakcji między dwiema osobami nie jest niczym nowym, ale w erze cyfrowej wszechobecności, kiedy kontakt między ludźmi jest tak prosty i może odbyć się dosłownie w każdej chwili, *ghostowanie* nabiera nowego znaczenia i nowej skali.

Jest bardzo bezpośrednim narzędziem, które prowadzi do nieporozumień, ale przede wszystkim może przyczynić się do poczucia odrzucenia czy nawet społecznej izolacji. W mojej opinii jest to bardzo ciekawe narzędzie, które z powodzeniem można wykorzystywać w budowaniu filmowej dramaturgii. Tym bardziej, że można zrobić to bez korzystania z kwestii dialogowych, czyli w szlachetny, bardzo filmowy sposób – samym obrazem.

Oczywiście można szukać porównań przedstawienia podobnego procesu w filmach chociażby historycznych, na przykładzie nieodpowiadania między bohaterami w korespondencji listowej, ale w tym przypadku proces ten wymagałby poświęcenia mu zdecydowanie dłuższego czasu ekranowego.

Proces korespondencji za pomocą poczty tradycyjnej to często kwestia filmowych dni lub tygodni, a współczesne *ghostowanie*, to odcinanie się od relacji, która dotychczas była intensywna i natychmiastowa, daje także „bezzwłoczne” dramaturgiczne efekty w postaci poczucia odrzucenia tu i teraz. Tym bardziej, że osoba odrzucana może widzieć, że odrzucający jest w tym czasie aktywny na innych cyfrowych platformach i aplikacjach, wchodzi w jawną interakcję z innymi osobami, co tylko wzmacnia poczucie odrzucenia. Cyfrowe narzędzia powodują, że współcześnie fakt pielęgnowania i dbania o jakość relacji jest zależny w zasadzie jedynie od dobrych chęci samych zainteresowanych.

¹¹ Woszczyk Marlena, *Gaslighting, ghosting, breadcrumbing czy lovebombing – nowe spojrzenie na znane przemocowe zachowania. Jak je rozpoznać?*, Psychomental.pl, <https://psychomental.pl/gaslighting-ghosting-breadcrumbing-czy-lovebombing-nowe-spojrzenie-na-znane-przemocowe-zachowania-jak-je-rozpoznac/> [dostęp 15 marca 2025]

Powstałych nowych lub starszych, ale zaktualizowanych do cyfrowej formy terminów powiązanych z rozwojem nowych komunikacji jest naprawdę dużo. Ciągłe dokładane są do nich nowe pojęcia. Te, które również warto wymienić to chociażby:

gaslighting czyli *manipulacyjna technika, w której ktoś dąży do wprowadzenia drugiej osoby (ofiary), w stan dezorientacji i wątplenia we własne percepcje, pamięć czy zdrowy rozsądek*¹²

breadcrumbing to *zachowanie, w którym jedna osoba daje komuś subtelne, sporadyczne sygnały zainteresowania lub uwagi, ale nie angażuje się w konsekwentne działania ani w pełnoprawną relację. Nazwa „breadcrumbing” (od ang. breadcrumbs – okruszki chleba), odnosi się do sytuacji, w której jedna osoba rzadko daje „okruszki” uwagi, aby zatrzymać drugą osobę zainteresowaną, ale nie jest prawdziwie zaangażowana w budowanie relacji*

lovebombing to *manipulacyjna technika stosowana w relacjach interpersonalnych, szczególnie w relacjach romantycznych. Polega ona na intensywnym, nadmiernym i często nienaturalnym wyrażaniu miłości, uwagi i adoracji w stosunkowo krótkim czasie. Możemy dosłownie czuć się „zbombardowani”, zalani miłością. Jednak celem lovebombingu jest szybkie zyskanie kontroli nad drugą osobą poprzez manipulowanie jej emocjami i wrażeniami*

Oprócz wyżej wymienionych technik jednoznacznie kojarzonych z manipulacją, należy wspomnieć też o zachowaniach niebezpiecznych lub będących wręcz przestępstwami.

Jednym z takich zachowań jest **stalking**, z definicji *jest to zjawisko, które określa się jako nieustanne uporczywe nękanie, prześladowanie lub dręczenie innej osoby. Polega on na działaniach, które są niezgodne z wolą ofiary i wywołują u niej niepokój lub strach. Stalking może być wykonywany zarówno w życiu prywatnym, jak i zawodowym*¹³.

Oczywiście stalking jako zjawisko istnieje już od bardzo dawna, ale w momencie kiedy pojawił się i upowszechnił internet oraz nowe media, przybrał on zupełnie nowy, dynamiczniejszy wymiar. Stalkowanie stało się dużo łatwiejsze i może być znacznie intensywniejsze niż wcześniej, a sami stalkerzy dostali nowe narzędzia opierające się przede wszystkim na dostępie do internetu. Obecny świat cyfryzuje i udostępnia dane z bardzo wielu

¹² Woszczyk Marlena, *Gaslighting, ghosting, breadcrumbing czy lovebombing – nowe spojrzenie...*, dz. cyt.

¹³ Koczułap Maciej, *Co to jest stalking? Co odróżnia stalkowanie i nękanie?*, MKING.pl, <https://mking.pl/blog/co-to-jest-stalking-co-odróżnia-stalkowanie-i-nękanie.html> [dostęp 15 grudnia 2024]

dziedzin i segmentów życia. Współcześnie użytkownicy mediów społecznościowych nie tylko samodzielnie tworzą własne cyfrowe profile, za pośrednictwem których udostępniają ogrom informacji z życia prywatnego i zawodowego, lecz również – po wpisaniu ich imienia i nazwiska w popularnych wyszukiwarkach internetowych – możliwe jest uzyskanie szeregu danych publikowanych przez portale informacyjne, instytucje, organizacje czy stowarzyszenia, z którymi są związani. Ponadto dostępne bywają artykuły dotyczące ich działalności oraz ślady aktywności w przestrzeni forów i grup internetowych, o ile posługują się oni własnym imieniem i nazwiskiem bądź rozpoznawalnym pseudonimem. W niektórych przypadkach, pomimo prób zachowania anonimowości poprzez posługiwanie się pseudonimem lub nickiem, internauci są w stanie – wykorzystując poszlaki lub dane informatyczne – zidentyfikować tożsamość danej osoby, a nawet ustalić jej orientacyjną lokalizację.

Znając jedynie czyjeś personalia, można bez większego wysiłku i zaawansowanych umiejętności określić czym się dana osoba zajmuje, gdzie pracuje, kogo zna i z kim spędza czas, a nawet w jakich konkretnie miejscach przebywa. Wielu użytkowników dzieli się tymi informacjami z własnej woli. Często nie zdając sobie sprawy z tego, że większość serwisów społecznościowych domyślnie ma tak skonfigurowane ustawienia, że profile nowych użytkowników są publiczne. Żeby zmienić profil konta z publicznego na prywatny (najczęściej taki, że publikowane posty i dane widzą tylko znajomi, a nie cała społeczność danego serwisu) wymaga wskazania takich ustawień przez samego użytkownika.

Ludzie najczęściej po prostu nie są świadomi tego, że w zasadzie każdy może obserwować ich sieciową aktywność. Nie jest to żadna forma oszustwa ze strony deweloperów stron i aplikacji, bo zakładając konta w serwisach social mediowych zawsze jesteśmy pytani czy akceptujemy przedstawiony regulamin – większość użytkowników po prostu zaznacza opcję „akceptuj”, nie zapoznając się z treścią regulaminu lub czytając go bardzo pobieżnie. Co za tym idzie, w momencie założenia nowego konta nasza cyfrowa aktywność staje się publiczna. Oczywiście co do zasady, nie musi to od razu stanowić dla nas zagrożenia. Problem w tym, że jeśli ktoś ma złe intencje, to dostęp do często bardzo wrażliwych danych swojej ofiary ma podany na tacy. Użytkownicy sami się nimi dzielą.

O takiej sytuacji opowiada między innymi wyprodukowany przez Netflix serial *Reniferek* (ang. *Baby Reindeer*)¹⁴. Richard Gadd który jest autorem scenariusza i odtwórcą głównej roli,

¹⁴ *Reniferek* (ang. *Baby Reindeer*) reż. Weronika Tofiliska i Josephine Bornebush, 2024

przedstawia historię, która jak sam mówi oparta jest na prawdziwych wydarzeniach z jego życia. Tytułowy Reniferek, to zdrobnienie jakim czule zaczęła nazywać głównego bohatera Martha – jego stalkerka.

Kobieta pewnego dnia przychodzi do baru, gdzie pracuje Donny (serialowe imię bohatera, który jest pierwowzorem Richarda Gadda). Na początku wydaje się być wycofana, zagubiona i można powiedzieć, że po prostu wzbudza litość. Dlatego też Donny podaje kobiecie herbatę, na którą ją rzekomo nie stać. Martha zaczyna opowiadać o sobie, wspomina że jest prawniczką, a jej klientami były bardzo znane w Wielkiej Brytanii osoby. W tym momencie coś już zaczyna wydawać się podejrzane w tej postaci. Skoro wykonuje taki zawód, a jej klientami są wpływowi ludzie, dlaczego mówi, że nie stać jej na zakup napoju?

Donny jest około trzydziestoletnim, szukającym swojego miejsca człowiekiem. Pracuje w barze żeby się utrzymać, wynajmuje pokój w domu matki swojej byłej dziewczyny, a w wolnych chwilach pracuje nad skeczami – jego marzeniem jest zostać popularnym komikiem. Widz dostaje zatem całą masę informacji, że Donny pomimo tego że jest osobą w średnim wieku, nie do końca radzi sobie w życiu. Kiedy chłopak zachowuje się empatycznie wobec Marthy, ta od razu upatruje sobie w nim kolejną ofiarę. Trzeba zaznaczyć, że kobieta jest już znaną policji stalkerką, która prześladowała kilka osób. W tym przypadku mamy do czynienia z kobietą, która jest chora – prawdopodobnie cierpi na zaburzenia borderline¹⁵.



Ilustracja 2. Materiały promocyjne Netflix. *Reniferek* reż. Weronika Tofilska i Josephine Bornebush

¹⁵ Naklicka, Tatiana. Reniferek wywołuje w ludziach niepokój. Pokazuje, jak wygląda stalking. Medonet.pl [online]. Źródło: <https://www.medonet.pl/psyche/zaburzenia-psychiczne,reniferek-wywołuje-w-ludziach-niepokoj--pokazuje--jak-wygląda-stalking,artykuł,79077100.html> [dostęp: 12 września 2025]

Twórcy jednak nie przedstawiają tej opowieści jako czarno-białej. Nie jest to historia oparta jedynie na schemacie oprawcy i ofiary, ponieważ Donny również zachowuje się irracjonalnie wobec swojej oprawczyni i w momentach kiedy wydaje się, że mógłby w końcu wyrwać się z jej opresyjności, podejmuje działania które dają kobiecie iskrę nadziei i napędzają ją do dalszego działania. Terapeutka doktor Avigal Lev diagnozuje go jako osobę cierpiącą na zespół stresu pourazowego (PTSD) oraz wykazującą syndrom sztokholmski¹⁶.

O ile postać natarczywej kobiety do końca pozostaje dość enigmatyczna, o życiu Donnego na przestrzeni siedmiodcinkowego serialu dowiadujemy się stosunkowo dużo. Widzimy, że jest osobą samotną i zagubioną w poszukiwaniu swojego miejsca. W przeszłości sam również padł ofiarą manipulacji i gwałtu ze strony swojego scenariuszowo-scenicznego mentora – sporo starszego od niego mężczyzny. Donny w swoim zagubieniu także postępuje irracjonalnie i daje Marthcie powody, aby ta myślała, że ich relacja może być podtrzymana. Pomimo tego, że to Martha jest stalkerką i prześladuje mężczyznę, ten momentami zachowuje się wobec niej niejednoznacznie i daje powody, które motywują chorą kobietę do działania.

Zachowania Donny'ego wydają się irracjonalne, dopóki nie zrozumie się, że deficyt bliskości jest u niego tak ogromny, że potrzebuje być z kimkolwiek, nawet z prześladowającą go Martha, która – według słów Richarda Gadda – wysłała mu ponad 40 tysięcy maili. Bo tylko dla niej wydaje się interesujący, i tylko ona go akceptuje, chociaż oczywiście na własny, obłąkany sposób. Zresztą działania Marthy są ufundowane na tym samym – przykleiła się do Donny'ego, bo nie była dla niego przezroczysta. (...) Wszystkie te rzeczy, z których składają się Donny i Martha – desperacka potrzeba bliskości, szukanie uwagi, poczucie niedopasowania, samotność, niespełnienie ambicji i oczekiwań – składają się na ponury obraz, dość mocno rezonujący z aktualną kondycją psychiczną wielkomiejskich 30-latków. Reniferek stał się takim hitem, bo jest odważny – jego twórcy wyciągnęli na wierzch nawet te najbardziej wstydliwe brudy, o których bohaterowie chcieli zapomnieć. Może być tak, że wielu widzów ma z nimi sporo wspólnego¹⁷.

¹⁶ Naklicka, *Reniferek wywołuje w ludziach niepokój...*, dz. cyt.

¹⁷ Sobczyński Jacek, *Dlaczego serial „Reniferek” rozpalil internet*. Newonce.net [online]. Źródło: <https://newonce.net/arttykul/dlaczego-serial-reniferek-rozpalil-internet> [dostęp: 8 lipca 2025]

2. Taksonomia i funkcje nowych mediów w narracjach audiowizualnych

Możemy wyodrębnić dwa sposoby pokazywania nowych mediów w filmie. Pierwszym z nich i prawdopodobnie częściej aktualnie stosowanym jest *skierowanie kamery na ekran* będący po prostu grającym rekwizytem. Mogą to być ekrany telefonów, laptopów, telewizorów, smart zegarków, ekranów LED będących częścią na przykład miejskiego pejzażu, deski rozdzielczej w samochodzie oraz wielu innych rzeczach i miejscach wyposażonych w różnego rodzaju monitory i ekrany. Autorzy zdjęć szukają i wykorzystują różne sposoby na rejestrację wspomnianych ekranów. Zaczynając od najprostszego nagrania rekwizytu w bliskim planie żeby pokazać zawartą w nim informację, poprzez kamerę podążającą ruchem po rejestrowanym ekranie, tym samym imitując jej odbiór przez bohatera oraz wskazując widzowi na co powinien patrzeć w danym momencie.

Kolejnym rozwiązaniem może być eksperymentowanie z perspektywą lub głębią ostrości, na przykład korzystając z obiektywów typu tilt-shift, które *dzięki swojej specjalnej konstrukcji umożliwiają kontrolę nad perspektywą oraz płaszczyzną ostrości. Obiektyw może być przesuwany równoległe do matrycy lub przechylany względem jej płaszczyzny*¹⁸.

Innym kreatywnym sposobem na pokazanie cyfrowych informacji wyświetlanych na ekranach, może być znalezienie wizualnego klucza, który odpowiednio eksponuje je na tle pozostałych zdjęć. Decyzja ta należy zazwyczaj do operatora obrazu i reżysera, może być też konsultowana z producentem, montażyستą lub inną osobą twórczo zaangażowaną w projekt.

Alternatywnie można zastanowić się nad propozycją innego nazewnictwa i podziału ze względu na sposób wizualizacji nowych mediów na ekranie:

- **rejestracja diegetyczna** – media pokazane wprost w świecie przedstawionym (kamera filmowa „nagrywa” ekran telefonu, komputera, tabletu)
- **transpozycja graficzna** – treści medialne wprowadzane są jako grafika nałożona na obraz (np. SMS-y wyświetlane obok bohatera, charakterystyczne dla nowoczesnych seriali).

¹⁸ Homan, Monika. *Tilt-shift to obiektywy do zadań specjalnych, ale nie tylko*. Fotoblogia.pl [online]. Źródło: <https://fotoblogia.pl/tilt-shift-to-obiektywy-do-zadan-specjalnych-ale-nie-tylko.6793591878670465a> [dostęp: 10 września 2024]

- **symulacja ekranowa** – cała narracja prowadzona jest z perspektywy ekranu urządzenia (np. filmy „desktopowe”)

Pula takich rozwiązań jest ograniczona w zasadzie jedynie kreatywnością samych autorów. Jako konkretny przykład podam zdjęcia z filmu *Szklany dom*¹⁹, gdzie autor zdjęć Oleksandr Pozdnyakov rejestruje ekrany z bardzo bliskiej odległości, uzyskując tym efekt podkreślenia niedoskonałości ekranów, uwidocznienia tego, że treść wiadomości składa się z wyraźnie widocznych pikseli, a sam ekran oprócz informacji jaką dostarcza, jest w zasadzie jedynie cyfrową plamą. Dobrze to koreluje ze stanem psychicznym głównej bohaterki, która jest w życiowej rozsypce i musi prowadzić własne śledztwo, aby udowodnić, że jej córka nie handlowała narkotykami.

Drugim sposobem pokazania nowych mediów w filmie jest **korzystanie z elementów graficznych**, które pojawiają się na ekranie jako odseparowane treści, ale współlistniejące w sposób bezpośredni lub pośredni z głównymi zdjęciami filmu.

Korelacja tych treści może być uzupełnieniem wydarzeń przedstawionych w filmie, na przykład kiedy widzimy, że bohater odczytuje jakieś komunikaty z telefonu, a obok niego pojawia się grafika która prezentuje widzowi to co dzieje się w jego ekranie. Dramaturgiczna korzyść płynąca z takiego rozwiązania to możliwość obserwacji i zestawienia przez widza treści odczytanej z cyfrowego urządzenia z reakcją samego bohatera – jego twarzą jeśli jest to bliski plan lub w przypadku planów szerszych, oprócz samej twarzy również z postawą ciała bohatera i miejscem, gdzie taką wiadomość odczytuje.

Elementy graficzne pojawiające się na ekranie nie muszą jednak być ściśle powiązane z akcją „tu i teraz”. Mogą stanowić swego rodzaju kontrapunkt, łącznik, uzupełnienie lub nawet przejście pomiędzy scenami.

Jako przykład podam rozwiązanie z wspomnianego już serialu *Reniferek*. Twórcy zdecydowali się na leitmotyw w postaci czarnej planszy z pojawiającym się tekstem maili, które Martha wysyłała do Donnego. Oprócz samej treści maila, która najczęściej była po prostu opresyjną wiadomością tekstową, zawsze na końcu pojawiał się dopisek *Sent from my iPhone*.

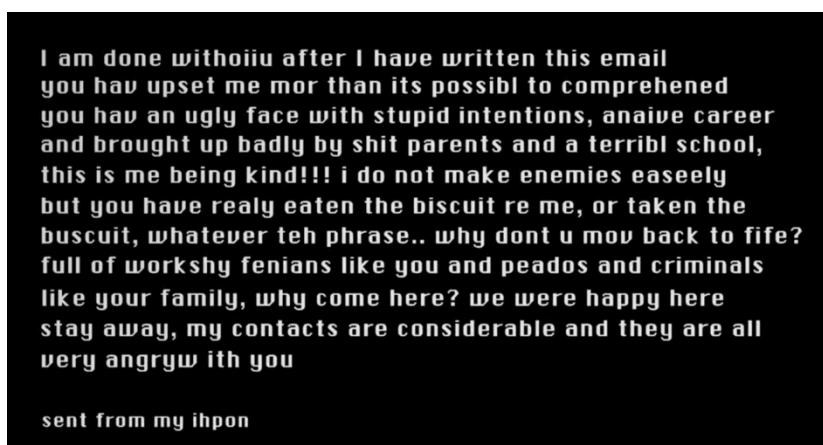
Jest to znana w języku technologicznym fraza, która zazwyczaj domyślnie pojawia się na końcu maila, jeśli jest on pisany z mobilnych urządzeń firmy Apple. W domniemaniu chodzi o to, że sprzęty tej firmy są jednymi z droższych urządzeń na rynku i mogą być kojarzone

¹⁹ *Szklany dom*, reż. Taras Dron, 2023

jako te, z których korzystają dobrze sytuowani ludzie²⁰. Zabieg polega na tym, że w pierwszej scenie w której widzimy Marthę, możemy zobaczyć zupełnie inny model telefonu z którego korzysta. Widać też, że jej sprzęt jest stary i wysłużony. Tym samym bohaterka do każdej wiadomości wysyłanej z telefonu musi ręcznie dopisywać frazę *Sent from my iPhone* (normalnie sprzęty Apple same generują ten zapis przy wysyłaniu wiadomości, chociaż można też wyłączyć tę opcję lub ręcznie usunąć dopisek).

Plansz z pojawiającą się wiadomością maila jest na przestrzeni całego serialu kilkanaście. Sam napis *Sent from my iPhone* często zapisywany jest z jakimś błędem ortograficznym lub z pominięciem jakiegoś słowa lub litery. Ma to na celu wskazanie, że każdorazowo fraza ta jest ręcznie dopisywana przez autorkę, która w pośpiechu popełnia błędy.

Pokazuje to, że nawet w tak błahej sprawie bohaterka manipuluje i zakłamuje rzeczywistość, co tylko uwypukla jej zaburzenia. Warto zwrócić uwagę na graficzną formę przedstawiania treści maili – to po prostu czarna plansza z pojawiającym się, imitującym pisanie tekstem. Plansza pojawiała się zazwyczaj na końcu sceny lub jakoś łącznik pomiędzy scenami. Twórcy nie korzystają z żadnych graficznych szablonów, to po prostu biały tekst na czarnym tle. Jediną formą kreacji graficznej jest czcionka kojarzona z tą, jaka pojawiała się telefonach z pierwszej dekady XXI wieku. Zabieg wykorzystany w serialu był na tyle oryginalny, że stał się cyfrowym trendem wśród internautów, którzy często ironizując swoje posty lub komentarze, na końcu zaczęli dopisywać wariacje na temat stopki *Sent from my iPhone* – co miało podkreślać, żeby ich treści nie odbierać przesadnie poważnie.



Ilustracja 3. Jeden z wielu przykładów maila wysłanego przez Marthę z serialu *Reniferek* reż. W. Tofilksa i J. Bornebush;
Źródło: <https://www.dexerto.com/tv-movies/baby-reindeer-martha-type-messages-explained-2659638/> [dostęp: 15 marca 2025]

²⁰ Nie jest to jednak w pełni zgodne z rzeczywistością, gdyż zakup takiego sprzętu z drugiej ręki lub w systemie ratalnym sprawia, że staje się on dostępny praktycznie dla każdego zainteresowanego użytkownika. Niemniej jednak w świadomości popkulturowej marka ta wciąż postrzegana jest jako ekskluzywna.

Wykorzystany w serialu zabieg jest tym bardziej intrygujący, kiedy zdamy sobie sprawę z tego jak ludzie chcą być postrzegani w społeczeństwie. Na przestrzeni wieków człowiek starał się imponować drugiemu posiadaniem i otaczaniem się różnymi dobrami materialnymi. Jeszcze do niedawna, często powtarzającym się motywem w filmie było wyróżnianie się poprzez pokazywanie na przykład drogiego samochodu lub szczególnego ubioru. Współcześnie, oprócz wyżej wymienionych, które w dalszym ciągu są obecne, ludzie zaczęli zwracać uwagę na sprzęt elektroniczny z którego korzystają i nierzadko na status social mediów – ilu ktoś ma obserwujących, polubień i interakcji, kogo zna i z kim utrzymuje relacje, kto i kogo oznacza na postach. Oczywiście im wartości wyższe, tym postrzeganie statusu społecznego takiej osoby rośnie.

Otwiera to bardzo szerokie pole do kreowania przez ludzi fałszywego obrazu ich życia. To co jest przedstawiane w cyfrowym świecie, często nie pokrywa się z rzeczywistością lub jest po prostu jego bardzo okrojona i wyselekcjonowana wersja. Taką, która pokazuje człowieka tak jakby chciał być postrzegany, a nie tak jak to rzeczywiście wygląda.

Samych sposobów i rozwiązań na pokazanie pojawiających się elementów graficznych w filmie jest bardzo dużo. Twórcy decydują się na różne rozwiązania – można pokazać aplikacje i komunikaty dokładnie tak, jak wyglądają ich oryginalne odpowiedniki, z zachowaniem realnych logotypów i szaty graficznej. Można zrobić wizualną wariację na ich temat, sugerując ale nie wskazując dokładnie o jakie medium chodzi.

Inną możliwością jest wybór takiego graficznego klucza, który sam jest wizualną kreacją – wskazuje jedynie na cyfrową interakcję, ale nie zdradza jaka może być to forma komunikatora. Jest to bardziej operowanie na komunikatach, które jedynie sugerują że może to być mail, sms, komunikator (np. Messenger, WhatsApp) albo jakaś aplikacja.

Trzecim sposobem pokazania nowych mediów w filmie, jest naturalnie mieszanie dwóch poprzednio wskazanych, czyli korzystanie zarówno z nagranych ekranów jak i z elementów graficznych pojawiających się na obrazie filmowym.

Takie rozwiązanie szczególnie upodobali sobie autorzy streamingowych filmów i seriali dokumentalnych. Jeśli historia opowiadana jest z perspektywy czasowej, twórcy często decydują się na odtwarzanie cyfrowych interakcji, które wydarzyły się naprawdę. Mają one za zadanie – często wiadomość po wiadomości – odtwarzać przebieg np. korespondencji. Często sami bohaterowie pokazują do kamery ekrany swoich telefonów lub laptopów, co ma na celu przedstawienie dowodów. Jednak każdy użytkownik sieci wie, że dość łatwo spreparować lub

wręcz samemu stworzyć takie dowody. Dlatego ważnym elementem jest weryfikacja takowych, ale też konfrontacja ich z osobą lub osobami oskarżanymi.

Na popularności bardzo zyskały filmy i seriale, które opowiadając jakąś historię, często ewoluują do rangi wirtualno-internetowego śledztwa. Wymienić tutaj można chociażby film dokumentalny *Skradzione ciało*²¹, opowiadający o dziewczynie która padła ofiarą deep fake'ów – jej twarz została wykorzystana w spreparowanych filmach porno i rozpowszechniona w internecie, poszkodowana prowadzi śledztwo by wskazać oprawcę.

Kolejnym przykładem jest serial *Diabelski taniec. Sekta 7M z TikToka*²², w którym rodzice i ich córka starają się wyciągnąć jej siostrę bliźniaczkę z sekty, do której wstąpiła. Jest to o tyle problematyczne, że dziewczyna jest pełnoletnia i sama decyduje się na ten krok.

Innym przykładem takiego serialu jest *Odwal się od kotów, polowanie na internetowego mordercę*²³, który opowiada o internetowym polowaniu na oprawcę przez grupę śledczych-amatorów, szukających mężczyzny w bluzie z kapturem, który udostępnił w internecie nagranie jak zabija dwa małe kotki.

Ostatnim przykładem jest jeden z najpopularniejszych seriali tego podgatunku ostatnich lat, czyli *Oszust z Tindera*²⁴, opowiada on historię młodej kobiety, która padła ofiarą internetowego oszustwa w popularnej aplikacji randkowej. Oprócz nerwów straciła też dużo czasu i pieniędzy.

Wyżej wymienione produkcje, (może poza pierwszą) mają jedną cechę wspólną – sam ich tytuł wskazuje dokładnie o czym będą opowiadały oraz od razu stawia tezę w postaci takich słów jak: oszust, morderca, sekta.

Można więc zauważyć tendencje, że już samym tytułem producenci chcą nakierować widza na poszukiwanie sensacji – dotyczą one aplikacji lub zjawisk społecznych, z którymi codziennie spotykają się miliony ludzi na całym świecie.

Filmowcy raczej stronią od takich rozwiązań, a zdradzanie treści filmu tytułem nie należy do pożądanых zabiegów. Jednak z marketingowego punktu widzenia (zazwyczaj streamingowych gigantów) jest to zabieg zrozumiały. Już sam tytuł działa jako reklama. Odniesienie do popularnych, aktualnych trendów jeszcze bardziej podbija marketingowy efekt.

²¹ *Skradzione ciało*, reż. Sophie Compton i Reuben Hamlyn, 2023

²² *Diabelski taniec. Sekta 7M z TikToka*, reż. Derek Doneen, 2024

²³ *Odwal się od kotów, polowanie na internetowego mordercę*, reż. Mark Lewis, 2019

²⁴ *Oszust z Tindera*, reż. Felicity Morris, 2022

Należy jednak uznać za wartościowy sam fakt, że w tych filmach i serialach pokazywane są narzędzia i środki manipulacji jakimi kierują się oszuści. Dobrze, że widzowie mogą zyskać świadomość jak łatwo paść ofiarą cyfrowego oszustwa lub przestępstwa i na przykładzie doświadczeń poszkodowanych, samemu móc być bardziej uważnym i świadomym użytkownikiem aplikacji i stron internetowych.

Jednak praca przy tego typu produkcjach wymaga od twórców szczególnej wrażliwości. Prowadzenie śledztwa wobec realnych osób oraz środki emocjonalnej manipulacji jakimi dysponują filmowcy, są bardzo niebezpiecznym narzędziem. Oczywiście trzeba piętnować wszelkie przejawy krzywdzenia ludzi, ale należy przy tym zachować wszelkie środki ostrożności, żeby przedstawić historię na tyle obiektywnie, na ile jest to możliwe. Zamiast nośnej sensacji, szukać raczej genezy takich zachowań i opowiadać o tym, jak można im przeciwdziałać oraz jak reagować, kiedy widzimy że w naszym otoczeniu mogą dziać się podobne sytuacje. Same osoby oskarżone muszą mieć możliwość obrony i sprawiedliwego procesu sądowego. Oczywiście jeśli przewinienia i przestępstwa zostaną im udowodnione, powinny ponieść pełne konsekwencje.

Można zauważyć również pewną tendencję, że właśnie popularność sensacyjnych historii powoduje, że nowe media w filmach i serialach mogą kojarzyć się właśnie z takim moralizatorskim i często niepgłębionym lub wręcz jednowymiarowym tonem. Przykłady takich filmów jak *Dziewczyny z Dubaju*²⁵, *Dziewczyna influencera*²⁶ czy *Influencer. W pogoni za lajkami*²⁷ nie spotkały się z przychylną oceną krytyków i widzów.

Filmy te podejmują problematykę współczesną, a ich bohaterami są zazwyczaj osoby młode, naiwne i przekonane o możliwości szybkiego osiągnięcia sukcesu. Punkt wyjścia narracji wydaje się uzasadniony i wartościowy, jednak produkcje te koncentrują się przede wszystkim na efektach sensacyjnych oraz przedstawianiu świata w schematycznych, czarno-białych kategoriach. W ich ujęciu młode, zagubione jednostki są niemal zawsze wciągane i wykorzystywane przez wpływowe postacie funkcjonujące w przestrzeni wirtualnej. Brakuje natomiast poglobionej refleksji nad przyczynami tego zjawiska, nad tożsamością osób działających po drugiej stronie ekranu oraz nad motywacjami, które nimi kierują.

Istotnym zagadnieniem związanym z obecnością nowych mediów w filmie i serialu jest stopień oraz zakres ich wykorzystania. Można je określać poprzez czas ekranowy,

²⁵ *Dziewczyny z Dubaju*, reż. Maria Sadowska, 2021

²⁶ *Dziewczyna influencera*, reż. Szymon Gonera, 2024

²⁷ *Influencer. W pogoni za lajkami*, reż. Liza Mandelup, 2019

częstotliwość pojawiania się, a także funkcję dramaturgiczną, jaką pełnią w strukturze narracyjnej. Na tej podstawie można zaproponować następujący trójpodział:

- **niski stopień** – nowe media pojawiają się sporadycznie, lecz mimo ograniczonej obecności odgrywają istotną rolę w rozwoju fabuły. Może to być kluczowa informacja przekazana za pomocą SMS-a lub wiadomości e-mail, odnaleziona w internecie bądź zaobserwowana w mediach społecznościowych. Najczęściej są one prezentowane poprzez rejestrację w obrębie planu filmowego, na przykład poprzez ujęcie ekranu komputera czy telefonu. Jest to obecnie najpowszechniej stosowany sposób ukazywania nowych mediów w filmach i serialach
- **umiarkowany stopień** – twórcy wykorzystują nowe media jako jeden z ważnych środków dramaturgicznych. Świat cyfrowy przenika się z narracją fabularną, ale nie zyskuje nad nią dominacji. Bohaterowie podejmują decyzje pod wpływem treści pozyskiwanych z przestrzeni wirtualnej, a ta staje się integralnym, choć nie dominującym elementem narracji
- **wysoki lub dominujący stopień** – historia konstruowana jest z perspektywy świata wirtualnego, natomiast rzeczywistość filmowa pełni funkcję punktu odniesienia dla wydarzeń cyfrowych. Mogą to być opowieści rozgrywające się w świecie gry komputerowej, z perspektywy ekranu komputera czy smartfona. Choć tego rodzaju narracja wciąż należy do rzadkości, coraz częściej pojawiają się jakościowe produkcje, w których świat cyfrowy pełni rolę dominującą

Można rozważyć również inne, alternatywne podziały wykorzystania nowych mediów w narracjach audiowizualnych. Mogą to być:

Podział ze względu na funkcję dramaturgiczną:

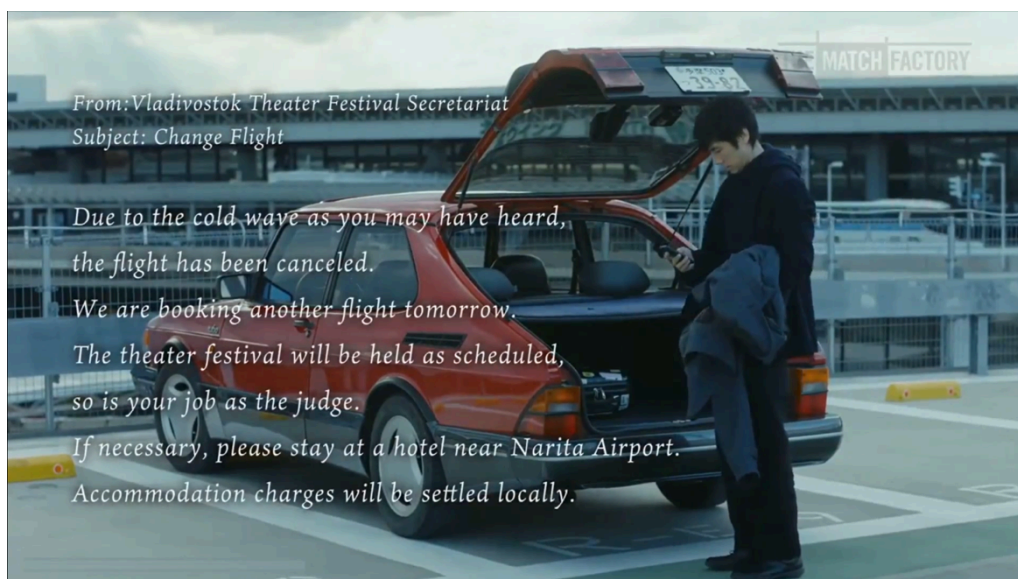
- **funkcja informacyjna** – nowe media służą jako narzędzie przekazywania informacji (SMS, e-mail, komunikat na portalu społecznościowym itd.)
- **funkcja relacyjna** – media budują i ujawniają relacje między bohaterami (czaty, wideorozmowy, wiadomości głosowe itd.)
- **funkcja konfliktogenna** – media są źródłem napięcia, zagrożenia lub konfliktu fabularnego (np. cyberprzemoc, szantaż, manipulacja w social mediach itd.)
- **funkcja immersyjna** – świat cyfrowy staje się przestrzenią narracyjną, w której rozgrywa się akcja (gry komputerowe, symulacje, przestrzenie VR itd.)

Kolejna propozycja podziału to ze względu na zakres wpływu na narrację:

- **epizodyczne wykorzystanie** – media pojawiają się sporadycznie i nie zmieniają struktury narracji, pełnią funkcję poboczną
- **narracyjne wsparcie** – media wspomagają rozwój fabuły, są regularnie obecne i wpływają na decyzje bohaterów, ale nie dominują nad narracją
- **narracja cyfro-centryczna** – nowe media determinują sposób opowiadania historii, a świat cyfrowy staje się główną płaszczyzną narracyjną

Przykładem filmu z niskim stopniem wykorzystania nowych mediów może być *Drive my car*²⁸ na podstawie opowiadania japońskiego pisarza Haruki Murakamiego w reżyserii Ryūsuke Hamaguchi. Wykorzystanie nowych mediów pojawia się w scenie, kiedy główny bohater musi zmienić plany i zawrócić z drogi na lotnisko, gdyż otrzymuje wiadomość mailową o odwołaniu lotu. Twórcy zdecydowali, że w szerokim planie pokażą mężczyznę wyciągającego bagaże z auta, a obok niego wyświetli się treść maila, którą właśnie odczytuje. Ciekawym zabiegiem wizualnym jest także forma pokazania samego maila. To po prostu tekst, który pojawia się na ekranie i zajmuje około połowę przestrzeni kadrowej. Zastosowano także efekt przenikania, czyli pod tekstem widoczny jest obraz ze sceny. Pomimo braku oprawy graficznej oraz logotypów, widz nie ma problemów ze zidentyfikowaniem pochodzenia tekstu – przypomina on bowiem standardową wiadomość mailową, z nazwą nadawcy i tytułem w górnej części wiadomości. Oglądający film mogą konfrontować treść maila z zachowaniem i postawą bohatera. Rozwiązanie to jest jednym z uniwersalnych przykładów wykorzystania nowych mediów, bo nie identyfikujemy go z konkretną aplikacją czy usługą, ale odczytujemy go jako formę korespondencji mailowej.

²⁸ *Drive my car*, reż Ryūsuke Hamaguchi, 2021



Ilustracja 4. Kadr z filmu *Drive my car*, reż. Ryūsuke Hamaguchi, bohater odczytuje maila za pomocą swojego telefonu, widz dostaje treść maila w postaci tekstu pojawiającego się na ekranie

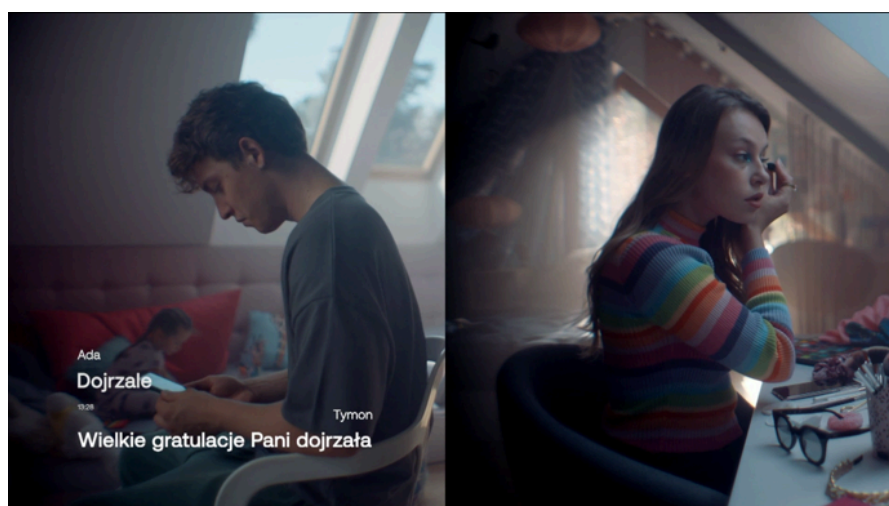
W umiarkowanym stopniu z nowych mediów korzystają twórcy miniserialu *Wilk*²⁹. Jest to historia o współczesnej młodzieży żyjącej w Polsce, która mierzy się z pandemiczną izolacją, ale także z wyzwaniami nastoletniego życia.

Bohaterowie pochodzą z zamożnych lub dobrze sytuowanych rodzin, więc serial skupia się bardziej na problemach relacji i rozkładu więzi rodzinno-społecznych. Przede wszystkim na zależnościach międzyludzkich, poszukiwaniu własnej tożsamości i stawianiu granic. Dobrze funkcjonującym elementem serialu jest właśnie świadome korzystanie z narzędzi dramaturgicznych, jakie dają nowe media. Bohaterowie komunikują się przede wszystkim za pomocą telefonów i laptopów, dzięki którym mogą też kontynuować szkolne zajęcia w trakcie pandemicznej izolacji.

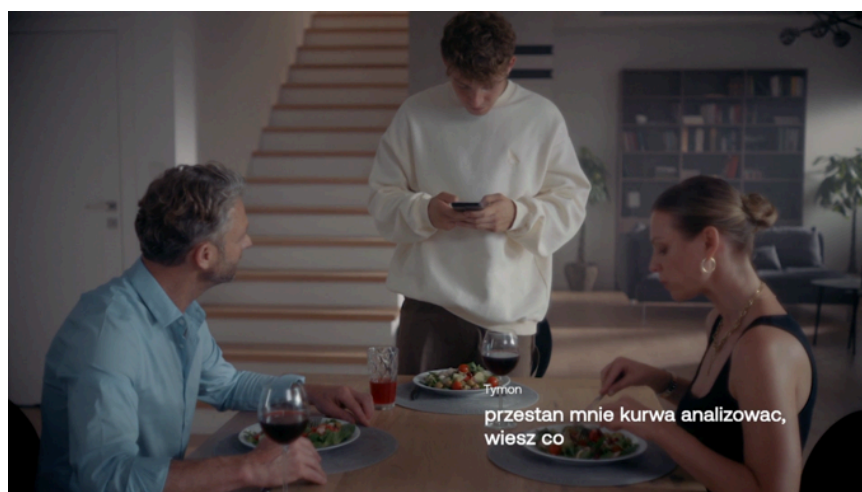
Wyraźnie zaznacza się ich milcząca postawa w przestrzeni domowej, przejawiająca się w ciągłym skupieniu wzroku na ekranach. Zjawisko to stanowi współcześnie powszechny problem – członkowie rodziny oczekują większej interakcji, podczas gdy młodsze pokolenie koncentruje swoją uwagę na informacjach dostarczanych przez ekrany. Widzowie serialu mają wgląd do treści komunikatów w czasie rzeczywistym, odczytując je razem z bohaterami. Dzięki temu rozwiązaniu możemy bardziej utożsamić się z emocjami, które przeżywa odbiorca wiadomości, niż gdybyśmy obserwowali twarze osoby po prostu patrzącej się w ekran telefonu. Możliwość jednoczesnej konfrontacji twarzy i otoczenia bohaterów z treścią informacji potęguje efekt symultanicznej kreacji, dzięki której widzowie sami decydują co w danym momencie najbardziej ich interesuje. Tym sposobem oprócz punktu widzenia

²⁹ *Wilk*, reż. Jan Dybus, 2021

poirytowanych rodziców, poszerzamy świadomość widza o wydarzenia rozgrywające się w świadomości obserwowanego nastolatka w kontekście komunikatów, które odbiera. Pogłębiony jest konflikt między tym co bohater przeżywa wewnętrznie, a tym co dzieje się dookoła niego tu i teraz.



Ilustracja 5. Kadr z miniserialu *Wilk* – scena wymiany wiadomości przez komunikator/SMS-y



Ilustracja 6. Kadr z miniserialu *Wilk* – scena pisanía wiadomości przez komunikator/SMS-y przy rodzinnej kolacji

Jednak pomimo kreatywnego wykorzystania języka nowych mediów, w mojej ocenie serial sprawia wrażenie jednowymiarowego, przesadnie manifestującego ideę samonapędzającego się buntu i poczucia niezrozumienia. Przez to staje się zbyt poważny i dosłowny. Samym poruszonym problemom brakuje emocjonalnego pogłębienia, co niestety w kontekście całości działa na niekorzyść historii. Szanuję jednak próbę poszerzenia budowania portretu psychologicznego bohaterów, właśnie poprzez wykorzystanie nowomiedialnej komunikacji.

Zabieg ten może być z powodzeniem stosowany kiedy historia dotyczy właśnie pokolenia intensywnie korzystającego z tego środka komunikacji.

W stopniu dominującym, nowymi mediami operuje film *Profil*³⁰ w reżyserii Timura Bekmambetowa na podstawie powieści Anna Erelle i Erin Potter – *In the Skin of a Jihadist*. Film od początku do końca opowiadany jest z poziomu ekranu laptopa. Dosłownie. Obrazem jest po prostu zgrany zrzut pulpitu laptopa i to tam rozgrywają się wszystkie wydarzenia. Oczywiście bohaterowie pojawiają się na ekranie i możemy ich dość dobrze poznać – główna bohaterka jest dziennikarką i na przestrzeni całego filmu odbywa wiele wideorozmów, korzystając przy tym z różnych aplikacji i stron internetowych.

Film opowiada historię bohaterki, która podejmuje się przygotowania reportażu o tym, jak dżihadysty werbują w swoje szeregi młode Europejki. Jest to angażujące i niebezpieczne zadanie, gdyż polega na realnym zawiązaniu wirtualnej znajomości z jednym z terrorystów oraz przechodzeniu kolejnych stopni werbunku. Od zapoznania do ślubu z muzułmaninem i fizycznymi przenosinami na bliski wschód. Kobieta jest przygotowana do zadania, współpracuje z ludźmi zajmującymi się technicznymi kwestiami w telewizji, w której pracuje. Pomagają jej rejestrować i zapisywać rozmowy, a przy tym nie dać się zdemaskować – bo oprócz niepowodzenia w przygotowaniu reportażu, w tym wypadku na kobietę mógłby zapaść wyrok śmierci.

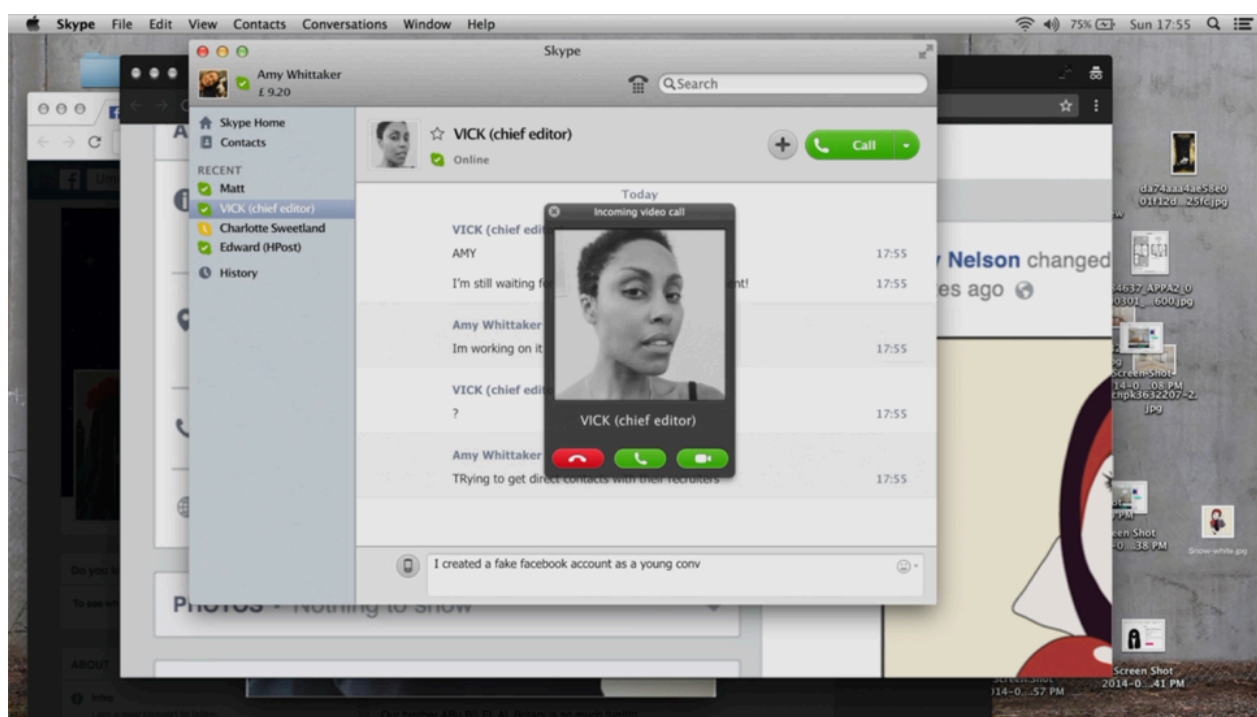
Przyznam, że przed obejrzeniem filmu przeczytałem krótki opis, który zdradzał formułę filmu i miałem pewne obawy, że pełnometrażowa historia może nie wytrzymać tak rygorystycznych ram. Okazało się, że nie zdawałem sobie sprawy z tego, jak wiele dramaturgicznych narzędzi kryje się właśnie w takim małym centrum sterowania, jakim jest ekran laptopa.

Oprócz samych wideo-rozmów z Bilelem (dżihadystą), widz dostaje całą serię relacji Amy (dziennikarki) z bliskimi jej osobami. Między innymi z narzeczoną, z którym szukają mieszkania na wynajem w Londynie, oprócz tego z jej przełożoną w pracy, ale także ze współpracownikami telewizji oraz z jej przyjaciółmi.

Wgląd w ekran laptopa daje możliwość przekazywania informacji o bohaterce w bardzo filmowy sposób – jedynie za pomocą samego obrazu. Widzowie stają się podglądaczami cyfrowych operacji wykonywanych na prywatnym komputerze. Widzimy bieżące działania Amy, zakładanie fałszywego profilu na Facebook'u, co bohaterka wpisuje w okno wyszukiwarki, jak udostępnia na profilu treści związane z dżihadem, żeby przyciągnąć uwagę terrorystów-rekruterów.

³⁰ *Profil*, reż. T. Bekmambetov, 2021

Dodatkowo z krótkich rozmów z jej chłopakiem dowiadujemy się, jaka łączy ich relacja, o co się sprzeczą oraz jakie mają spojrzenia na przyszłość swojego związku. W relacji z przełożoną widać, że Amy czuje się niedoceniana i liczy na awans. Bardzo interesującym zabiegiem jest to, jak bohaterka formułuje pisemne komunikaty – często pisze jakiś tekst, ale przed jego wysłaniem go modyfikuje – zmieniając poszczególne wyrazy lub nawet usuwając całe zdania. Widz dostaje informacje co Amy chce przekazać pod wpływem impulsu, a kiedy edytuje tekst przed samą wysyłką (najczęściej w łagodniejszą wersję) – jesteśmy w stanie wnioskować jakimi intencjami kobieta kieruje się przy formułowaniu wysyłanych wiadomości.



Ilustracja 7. Kadr z filmu Profil – scena dziennikarskich działań Amy, praca na wielu otwartych aplikacjach

Wgląd do wszelkich czynności wykonywanych w komputerze pozwala na stworzenie bardzo rozbudowanego portretu bohaterki. Podglądając jakie strony przegląda, jakiej muzyki słucha, co i do kogo pisze, jak reaguje na przychodzące komunikaty i wiadomości oraz jakie czynności w związku z tym podejmuje, jesteśmy w stanie zrozumieć jej sytuację i decyzje jakie podejmuje. Jest to również bardzo intymny portret. Ludzie nie lubią dzielić się swoimi personalnymi urządzeniami cyfrowymi i chronią dostęp do nich przed osobami trzecimi, a często także przed rodziną i najbliższymi. W tych małych cyfrowych urządzeniach, zapisane są najbardziej intymne i osobiste sprawy. Na podstawie tych danych, można sporządzić bardzo rozbudowany profil ich autora.

Bohaterka filmu *Profil* zostaje obnażona właśnie przez wgląd do jej cyfrowej bazy. W czasie trwania filmu, czyli po ponad 100 minutach obserwacji jej śledztwa, ale także (a może przed wszystkim?) życia prywatnego, widz jest w stanie naprawdę dużo o niej powiedzieć. Wszystkie te informacje zebrał głównie przez wgląd do aplikacji i stron po których poruszała się Amy. Film spełnia wszystkie wymogi gatunkowego thrillera i jest angażującą historią. Nie pozostaje jednak bez wad – w pewnych sytuacjach jest dość przewidywalny i niektóre wydarzenia mogłyby być bardziej rozłożone w czasie, żeby nie odnosić wrażenia że bohaterowie działają zbyt impulsywnie, a kluczowe decyzje podejmują pod wpływem chwili.

Udanym zabiegiem jest łączenie życia zawodowego i prywatnego bohaterki oraz płynne przenikanie się tych dwóch światów w ekranie laptopa. Decyzje z jednego świata napędzają decyzje w drugim i odwrotnie. Szczególnie mocno widoczne jest to w trzecim akcie, kiedy Amy ma rozterki i zastanawia się nad tym, czy faktycznie nie wyjechać na Bliski Wschód – gdyż widać, że nie do końca jest zadowolona z tak istotnych dla niej spraw, jak związki i kariera zawodowa.



Ilustracja 8. Kadr z filmu *Profil* – rozmowa Amy (pod fałszywymi danymi Melody Nelson) z werbującym ją Bilelem

Ważnym aspektem tej historii, jest również uświadomienie widzów, jak łatwo zostać zdemaskowanym w sieci. Wszystkie cyfrowe działania – wysłane zdjęcia, dane i informacje jakie udostępniamy, mogą być na bieżąco analizowane i dogłębnie badane przez drugą stronę.

Nigdy tak naprawdę nie możemy być pewni, kto znajduje się po drugiej stronie i jakie są jego/ich intencje.

Nawet przy dobrze zaplanowanej i przygotowanej akcji, najmniejszy błąd lub nieścisłość może nas zdradzić. Zawsze pozostawiamy po sobie tak zwany *ślad cyfrowy*, który jest archiwizowanym zapisem i może stwarzać zagrożenie nawet w przyszłości, jeśli ktoś ma wobec nas złe zamiary lub po prostu chce pozyskać dane na temat konkretnej osoby.

Pozostając przy filmie *Profil* warto zastanowić się, czy z perspektywy czasu nowomediałna komunikacja pozostaje uniwersalnym środkiem dramaturgicznym?

Premiera obrazu Bekmambetowa miała miejsce w lutym 2018 roku. Jednak znając czasochłonne realia produkcyjne, twórcy pracę nad filmem musieli zacząć co najmniej w 2017 roku i szata graficzna zarówno software'u komputera jak i aplikacji musiała pochodzić z tego okresu. Zatem od premiery filmu do momentu w którym piszę ten tekst, minęło 6 lat. Czy to dużo? W perspektywie czasu rozwoju branży filmowej raczej nie jest to aż tak znaczący upływ czasu, ale w bardzo dynamicznie zmieniającym się świecie cyfrowych technologii – to już dość długo.

Oczywiście interface ekranu laptopa i aplikacje z jakich korzysta Amy dość mocno się już zmieniły i współcześnie mają inną szatę graficzną oraz dodatkowe funkcje. Nie miałem jednak żadnego problemu w odczytywaniu tego co dzieje się na ekranie. Większość aplikacji funkcjonuje do dziś pod tym samym brandem, opiera się na takich samych lub podobnych zasadach działania, także wszystko pozostaje klarowne.

Nie da się jednak nie wspomnieć, że z perspektywy czasu ten cyfrowy obraz wygląda trochę skromniej niż współcześnie i z pewnością da się odczuć, że historia dzieje się przynajmniej kilka lat wcześniej. Jednak nie są to na tyle duże zmiany, żeby działały na niekorzyść historii.

Kolejnym pytaniem pozostaje, czy dla osób które na co dzień nie korzystają lub korzystają sporadycznie z nowych mediów, ta historia jest czytelna i zrozumiała? Specyfika działań bohaterki opiera się na tym, jak i komu dostarcza informacje. Co pozostaje „w tajemnicy” – czyli co wie widz, a czego nie wie bohater. Dziennikarka wpisując wiadomości do konkretnych aplikacji albo ujawnia coś szerszemu gronu odbiorców (np. posty na Facebook'u) albo informuje pojedynczą osobę w prywatnej wiadomości (np. na Skype) lub podejmuje jakiś rodzaj działania, z którego później rezygnuje – a to jest informacja, którą oprócz bohaterki posiadają jedynie widzowie.

Poruszanie się w świecie cyfrowych mediów, wykształciło już współczesną netykietę, czyli pewien zbiór norm i zasad jakie obowiązują jego użytkowników i jeśli ktoś na co dzień nie korzysta z internetu, może mieć problem z rozróżnieniem zachowań pożądanych i niepożądanych. Dlatego też, jeśli widzowi zupełnie obce jest poruszanie się po aplikacjach i stronach internetowych, raczej nie odczyta on w pełnym wymiarze filmowej dramaturgii. Istotna jest także świadomość konsekwencji, jakie niosą za sobą konkretne działania w sieci. Stało się już normą, że przez pewne zachowania w internecie można stracić dobre imię, pracę, a przez działania sklasyfikowane jako przestępstwa – ponieść odpowiedzialność karną, z wyrokiem więzienia włącznie.

Jeśli ktoś nie ma wiedzy lub doświadczenia jak poruszać się w tych (lub podobnych) aplikacjach i stronach, to może w pełni nie zrozumieć kontekstu lub dramaturgicznej wagi sytuacji i jej konsekwencji.

Niemniej jednak, nawet bez specjalnego doświadczenia i cyfrowego obycia, w sposób czysto poznawczy można tę historię zrozumieć. Może nie wszystko będzie czytelne, ale intencje i działania bohaterów pozostają raczej uniwersalne. Filmy o innych, złożonych tematykach, takich jak na przykład astrofizyka, filozofia czy astronomia też są oglądane przez szerokie grono odbiorców, bez konieczności znajomości danej dziedziny. W dalszej części mojej pracy będą odniesienia do badań, w których pokazałem seniorom fragmenty scen z nowymi mediami i rozmawiałem z nimi o ich odbiorze.

3. Split screen jako narzędzie dramaturgiczne

3.1. Kontekst nowych mediów

Jednym z coraz częściej wykorzystywanych we współczesnej dramaturgii środkiem wyrazu jest technika *split screen*, czyli tzw. dzielony ekran. Choć może nasuwać skojarzenia z estetyką nowych mediów, jej geneza sięga początków kinematografii – jest zatem znacznie wcześniejsza niż same nowe media, które zostały zdefiniowane dopiero kilka dekad później. Pomimo swojego historycznego rodowodu, *split screen* w obecnych realizacjach zyskuje nowe funkcje i znaczenia, co czyni go interesującym przedmiotem analizy w kontekście przemian medialnych i narracyjnych.

Za pierwszy film świadomie wykorzystujący dzielone ekrany uznaje się *The Countryman and the cinematograph* Roberta Williama Paula z 1901 roku³¹. Same *split screeny* były obecne w mniejszym lub większym stopniu w niemalże całym przekroju historii kina. Nie bałbym się jednak tezy, że współcześnie zabieg ten zdecydowanie przybiera na sile i może odegrać w nim niebagatelną rolę. Bardzo trafnie zdefiniował to Rafał Syska pisząc w *Kwartalniku Filmowym*:

Split screen, czyli środek filmowego wyrazu polegający na podziale ekranu na dwie, trzy lub więcej części, jest znany od najwcześniejszych lat historii kina. Dziś przeżywa renesans popularności. Koresponduje bowiem z nową sytuacją multimedialnych form komunikacji, opisuje świat zwielokrotniony, rozbijany przez bodźce wizualne i dźwiękowe, a także dublowany przez nakładające się na siebie kanały komunikacji. Zamiast jednego ekranu reprodukującego otaczający świat właściwością dzisiejszych czasów jest symultaniczność i równoczesność, dynamiczne podziały i skłonność do fragmentaryzacji doświadczeń. Na współczesnego odbiorcę wpływają więc obrazy multiplikujące referencyjną i semantyczną zawartość sąsiednich

³¹ Co ciekawe, twórca ten jest również odpowiedzialny za prawdopodobnie pierwsze udokumentowane cięcie montażowe w historii kina – w filmie *Come along do!* z 1898 roku, tym samym można uznać go za „ojca” montażu filmowego.

ekranów bądź wchodzący z nimi w konkurencyjny dialog. Trudno jest skupić uwagę na jednej płaszczyźnie przekazu; zadaniem współczesnego człowieka stało się kontrolowanie wielokanałowego przekazu dostarczanego przez ekrany telefonów komórkowych, płachty bilbordów, okładki kolorowych periodyków i instalacje monitorów telewizyjnych. Praca na komputerze wiąże się z równoczesną obsługą kilku aplikacji, portale społecznościowe oczekują od nas symultaniczności, świat opiera się w mniejszym stopniu na zasadzie sukcesywności, a w większym – równoległości³².

Można zatem stwierdzić, że obecnie dzielone ekrany w pewien sposób porządkują życie współczesnego człowieka. Wcześniej multiekranowość i poruszanie się w niej była przypisywana niewielkiej grupie zawodów – ekonomistom, informatykom czy właśnie montażyście filmowym. Aktualnie niemalże każdy na co dzień korzysta z wielu ekranów. Praca z laptopem w wielu przypadkach poszerzana jest o jeden lub więcej dodatkowych monitorów, żeby zyskać dodatkową przestrzeń roboczą i móc korzystać z kilku aplikacji równolegle. Dodatkowo uwaga takiej osoby często podąża także za innymi ekranami obecnymi w jej najbliższym otoczeniu: ekranem smartphona, tabletu, zegarka cyfrowego, kokpitu w aucie. Pomimo tego, że urządzenia te wydają się dość podobne, najczęściej przypisane są im inne, spersonalizowane według uznania użytkownika zadania. Co za tym idzie, uwaga staje się rozproszona, a ludzie zaczęli funkcjonować w uniwersum cyfrowej multizadaniowości.

Jest to naprawdę obszerny i fascynujący temat z pogranicza psychologii, socjologii czy nawet kogniistyki, o którym można prowadzić bardzo poszerzoną dyskusję, jednak na potrzeby tej pracy chciałbym skupić się na jednym wniosku – dla bardzo dużej części widowni, szczególnie tej młodszej, poruszanie się między wieloma ekranami w tym samym czasie, stało się czymś naturalnym, a często nawet pożądanym.

Dzielone ekrany wyrobiły sobie na przestrzeni lat raczej artystycznie nieprzychylną reputację. Często kojarzone są z prostym sposobem na zdynamizowanie akcji, na przykład w scenie przygotowywania się bohaterów do wakacji lub skrótowego albo przyspieszonego opowiedzenia relacji z jakiegoś wydarzenia. Dzielone ekrany na stałe zagościły także w reklamach i dziennikach informacyjnych albo szerzej mówiąc – w telewizji. Split screeny nie

³² Syska R. *Eksperymenty z podzielonym ekranem*, Kwartalnik Filmowy nr. 82/2013, str. 17

są kojarzone z kulturą wysoką, raczej właśnie z krótkoterminowymi produkcjami, które mają być dynamiczne i stosunkowo atrakcyjnie opakowane.

Trzeba jednak zaznaczyć, że na przestrzeni lat po ten środek dramaturgiczny sięgali uznani twórcy, udowadniając tym samym, że skrywa on w sobie niewykorzystany potencjał. Byli to między innymi Brian De Palma w filmach takich jak *Siostry* (1972) czy *Carrie* (1976), Andy Warhol w ponad trzygodzinnym eksperymencie *Chelsea Girls* (1966), Mike Figgis w filmie *Timecode* (2000) czy współcześnie Gaspar Noe w *Lux Aeterna* (2019) i *Vortex* (2021). Na potrzeby tej pracy obejrzałem kilkadziesiąt filmów i seriali różnych gatunków, pochodzących z różnych okresów czasowych. Zarówno zakres wykorzystania dzielonych ekranów, jak i poziom kreatywności oraz uzasadnienie dramaturgiczne były mocno zróżnicowane. Chciałbym wskazać przykłady tych najbardziej udanych i uzasadnić dlaczego zyskały moje uznanie. Zaznaczę jednak, że biorę pod uwagę jedynie te filmy, które w sposób klasyczny dzielą ekran na dwie lub więcej części. Nie zaliczam do nich filmów, które całościowo opowiadają za pomocą nowych mediów (np. wspomniane wcześniej *desktop movies*), ponieważ tym przydzielam po prostu inną kategorię, ale z ogólnej definicji mogłyby również zaliczać się do sekcji split screens.

3.2. Funkcje narracyjne i estetyczne

Pierwszy przykład kreatywnego wykorzystania dzielonych ekranów, jaki chciałbym przedstawić to film *Fragmenty Tracey* (2007)³³, który w nieszablonowy sposób pokazuje stan emocjonalny tytułowej bohaterki. Dzielone ekrany w nieliniowej narracji świetnie oddają wszystko to, co dzieje się w świadomości nastolatki, która oprócz zmagania z dojrzewaniem, mierzy się także z problemami psychicznymi. Mozaikowy obraz, który najczęściej składa się z wielu małych ekranów o nieregularnych wielkościach i kształtach, jakie pojawiają się najczęściej w nieprzewidywalnej kolejności, przeplata ze sobą teraźniejszość z wyobrażeniami i retrospekcjami. Historia ta pokazuje jak wielkie możliwości dramaturgiczne daje splitscreenowa kompozycja kadru. Wielość ekranów, ale przede wszystkim ich zróżnicowanie, rozmiary i umiejscowienie w stosunku do ekranu głównego (którym jest finalny obraz oglądany przez widza), jednocześnie wskazują zależności i symbiozę tych ekranów w stosunku do siebie, a z drugiej strony dają widzom możliwość niemalże własnego montowania oglądanej historii w czasie rzeczywistym.



Ilustracja 9. Kadr z filmu *Fragmenty Tracey* reż. B. McDonald – wizyta Tracey w gabinecie psychologicznym, ekran podzielony na siedem części

Zabieg ten ma szczególne uzasadnienie w filmie opowiadającym o poczuciu izolacji i osamotnienia, któremu towarzyszy także odkrywanie własnej tożsamości. Jednocześnie

³³ *Fragmenty Tracey*, reż. B. McDonald, 2007

bohaterka zmagająca się z problemami psychicznymi oraz przepracowująca traumę i trudne wydarzenia z przeszłości. Do tego dochodzą intensywne doznania emocjonalne wynikające z jej chorobliwego zauroczenia w koleżkę, trudnej relacji z rodzicami oraz nagłym zaginięciu młodszego brata. Twórcy poruszają się na kilku płaszczyznach czasowych, korzystając z fragmentarycznej mozaiki czasowej. Oprócz bieżących wydarzeń operują też z retrospekcjami, wyobrażeniami i futurospekcjami. Powoduje to, że widz odczuwa nieustający niepokój. Nie wie co dzieje się tu i teraz, a co jest jedynie imaginacją Tracey. Oglądający mogą poczuć się dokładnie tak, jak bohaterka. Świadome wykorzystanie zabiegu split screenów w filmie *Fragmenty Tracey*, wydaje się zatem niemalże idealnym rozwiązaniem, dopasowanym wręcz do tego typu historii. Właśnie taki sposób wykorzystania tego zabiegu pokazuje, że może być on obecny w jakościowym kinie.

Rafał Syska w analizie etymologii słowa split, dotyka także tematu poruszonego właśnie w filmie *Fragmenty Tracey*:

„Split” w języku angielskim oznacza też „rozpad” i współcześnie coraz częściej służy ukazaniu psychicznej degradacji bohaterów, akcentując tożsamościowe luki i kryzys – dotychczas spójnego narracyjnie przekazu konglomeratem audiowizualnych atrakcji. Innymi słowy – z odnowieniem modernistycznej z ducha strategii narracyjnej, która w miejsce hierarchicznej logiki narracji obiektywnej eksploruje tryby filmowego subiektywizmu³⁴.

Kolejnym filmem, który w mojej ocenie kreatywnie wykorzystał dzielone ekrany, jest głośny film dokumentalny *Woodstock*³⁵ z 1970 roku w reżyserii Michaela Wadleigh'a. Dzieło otrzymało Oscara w 1971 roku w kategorii najlepszy pełnometrażowy film dokumentalny, a także zyskało miano kultowego, podobnie jak wydarzenie, o którym opowiadało. *Woodstock* to również dość długi, jak na dokumentalne standardy film, bo jego najpopularniejsza wersja trwa 3 godziny i 4 minuty (wersja reżyserska jest około 40 minut dłuższa).

Dzielone ekrany pełnią w nim szereg zadań. Począwszy od możliwości pokazania ogromnej ilości zdjęć – widać, że kilka kamer praktycznie bez przerwy rejestrowało materiał, co

³⁴ Syska R. *Eksperymenty z podzielonym ekranem*, Kwartalnik Filmowy nr. 82/2013, str. 29

³⁵ *Woodstock*, reż. M. Wadleigh, 1970

wymagało od twórców znacznej selekcji materiału, a podział ekranu dawał możliwość zmieszczenia trochę większej ilości zdjęć.

Kolejnym zadaniem było zestawianie ze sobą scen, które tworzyły symbiozę – chociażby występy artystów z reakcjami publiczności oraz scen, gdzie materiał ze sobą kontrastował – pokazanie radosnych, wyzwolonych ludzi zjeżdżających na kolejne koncerty, z mieszkańcami pobliskich miejscowości, obawiającymi się czy po tym wydarzeniu ich najbliższe otoczenie nie zostanie doszczętnie zdewastowane.



Ilustracja 10. Kadr z filmu *Woodstock* reż. M. Wadleigh – zestawienie artysty występującego na scenie z żywo reagującą publicznością



Ilustracja 11. Kadr z filmu *Woodstock* reż. M. Wadleigh – zestawienie uczestników festiwalu przygotowujących zaopatrzenie z mieszkańcami pobliskiej miejscowości, obawiającymi się tego w jakim stanie zostanie okolica w której żyją po tym wydarzeniu

Dzielone ekrany w filmie *Woodstock* łączą i pokazują także trudne warunki w jakich organizatorzy przygotowują festiwal, w zestawieniu z publicznością, która przybywa na to wydarzenie nie do końca zdając sobie sprawę, czym ono będzie. Takie połączenie obrazów

daje poczucie, że tak naprawdę trudno było przewidzieć, czym ten w pewnym sensie społeczny eksperyment może się skończyć i jaką finalnie przybierze formę i skalę. Dokumentalna kamera podążająca za dynamicznym rozwojem wydarzeń tylko podbijała ten efekt.

Ciekawym i jednocześnie twórczym zabiegiem było pokazywanie festiwalu Woodstock z różnych perspektyw – organizatorów, artystów, mieszkańców i przede wszystkim publiczności festiwalowej. W podzielonych ekranach konfrontowały się jednostki z tłumem, hipisowska młodzież, z raczej konserwatywną społecznością ziem przylegających do tymczasowych, festiwalowych terenów. Połączenia te nie są przypadkowe i najczęściej dają syntezę, która wynika właśnie z zestawienia ze sobą konkretnych obrazów. Daje to również poczucie immersji, dzięki której widzowie oglądający film mogą stać się uczestnikami tego historycznego już wydarzenia. Innym ważnym aspektem, jest także podkreślenie różnorodności festiwalu. Zamiast skupiać się na jednym problemie, widzowie oglądają pełen przekrój i zróżnicowanie wątków – społecznych, kulturowych, światopoglądowych. Dzięki temu film jest bardzo angażujący i pomimo ponad trzygodzinnej narracji, można uznać go za obraz dynamiczny i złożony.

Co do samych split screenów, technika ta nie jest wykorzystana jedynie jako wizualne uatrakcyjnienie, ale przede wszystkim pozostaje narracyjnym i dramaturgicznym narzędziem. Bardzo dobrze sprawdza się w możliwie najpełniejszym przedstawieniu fenomenu zjawiska, jakim był festiwal Woodstock.

Trzecim filmem, który zaliczyłbym do grona obrazów szczególnie kreatywnie wykorzystujących split screeny jest *Vortex*³⁶ wyreżyserowany przez Gaspara Noé. Ten cieszący się uznaniem szczególnie wśród młodej widowni twórca, w ostatnim czasie stara się budować za pomocą split screenów główną oś dramaturgiczną swoich filmów. Już w bezpośrednio poprzedzającym *Vortex* filmie *Lux Aeterna*, świadomie korzystał on z dzielonego ekranu, a dodatkowo jednym z bohaterów tego średniometrażowego filmu uczynił młodego reżysera, który stara się zaciekawić innych filmowców swoim pomysłem na film, którego najmocniejszą stroną mają być... split screeny. Ten autoironiczny wątek zapewne ma nawiązywać do samego Noé'go. Trzeba przyznać, że reżyser jest w tym działaniu konsekwentny. *Vortex* zaczyna się bowiem rytualnym wręcz wprowadzeniem dzielonego ekranu. Obraz opowiada historię starszego, francuskiego małżeństwa zmagającego się z demencją, a w momencie kiedy po raz pierwszy widzimy ich na ekranie – z górnej jego części w długim i powolnym ujęciu zsuwa się czarna linia, która wskazuje że od tej pory każdy z

³⁶ *Vortex*, reż. G. Noé, 2021

bohaterów ma przydzielony tylko sobie, własny ekran. Tym sposobem Noe wprowadził podział ekranu, który trzeba przyznać bardzo spójnie koreluje z historią dwojga ludzi zmagających się z demencją. Każde z nich ma swoją perspektywę, przydzieloną do danej części ekranu, ale w kontekście całości dzieła, te oddzielne historie korespondują ze sobą w bezsprzecznie silny sposób. Właśnie zabieg podziału ekranu podkreśla izolację bohaterów. Choć ich życie odbywa się pod wspólnym dachem, toczy się równolegle i oddzielnie. Same split screeny wzmacniają poczucie samotności i załamujących się między nimi więzi. Dodatkowo podkreślają ich osobne punkty widzenia świata i zmagania z trudami życia. Mąż próbuje stymulować swój umysł i zachować sprawność intelektualną, żona w tym samym czasie pozostaje w mieszkaniu i wykonując proste, powtarzalne czynności, coraz bardziej pograża się w postępującej chorobie.

Jest to kolejny przykład filmu, gdzie dzielone ekrany są wykorzystane z całym swoim dramaturgicznym potencjałem, dopasowanym do konkretnej historii.

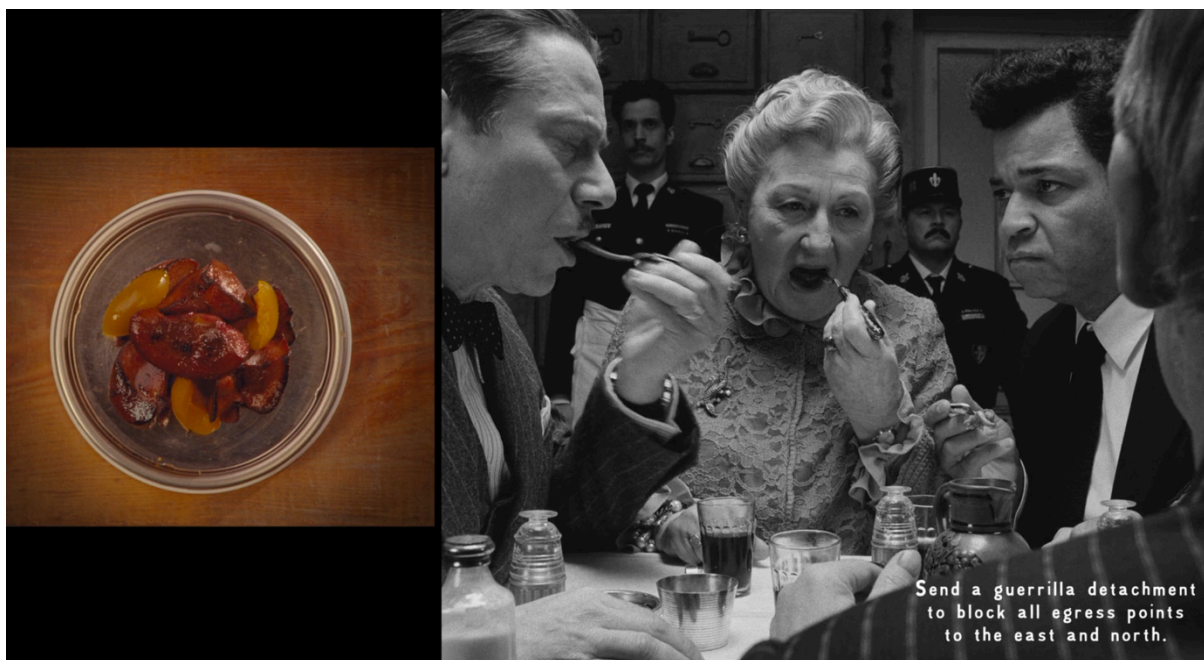
Inne tytuły, które mogę wymienić jako ciekawą próbę wykorzystania podziału ekranu to *Do diabła z miłością* w reżyserii Peytona Reed'a z 2003 roku. Film jest dość toporną komedią romantyczną, bazującą na stereotypach relacji damsko-męskich, ale można odnieść wrażenie, że twórcy robią to z dużą dozą świadomości i autoironii. Film ten zdecydowanie może imponować niemalże choreograficznymi zabawami ze split screenami. Kiedy bohaterowie Catcher i Barbara są zestawiani ze sobą, linia oddzielająca obrazy porusza się razem z nimi i dopasowuje do wykonywanych przez nich czynności. Film musiał być realizowany z pełną synchronizacją ruchów w kadrze, co zapewne wymagało montażu na planie. Efekt finalny robi duże wrażenie. To z pewnością jeden z najskrupulatniej przygotowanych tego typu zabiegów w filmie, jaki widziałem. Myślę, że z powodzeniem można go wykorzystać w niejednej produkcji, szczególnie jeśli będzie współgrał z historią, której będzie dramaturgicznym uzupełnieniem. W przypadku antyromantycznej komedii sprawdził się perfekcyjnie.



Ilustracja 12. Kadr z filmu *Do diabła z miłością* reż. P. Reed – rozmowa telefoniczna Barbary z Catcher'em, linia oddzielająca split screeny synchronicznie przemieszcza się po ekranie, tworząc choreografię skoordynowaną z ruchem bohaterów, kreując przy tym imitację fizycznego flirtu oraz czynności seksualnych.

Kolejny przykład ciekawego zastosowania dzielonych ekranów, to film *Kurier francuski z Liberty Kansas Evening Sun* w reżyserii Wesa Andersona³⁷. Amerykański twórca znany ze swojego specyficznego stylu wizualnego i narracyjnego, również sięga po dzielone ekrany. Wkomponowuje je w swój styl i osadza w równie symetrycznych kompozycjach kadru, paletcie kolorów i wysoce wystylizowanym scenograficznie świecie. Pomimo faktu, że podziały ekranów pojawiają się rzadko lub nawet zdawkowo w jego twórczości, zawsze świetnie wkomponowują się w całość dzieła. Anderson udowadnia, że split screeny świetnie odnajdują się także w kinie autorskim, o wysokich walorach kreacyjnych.

³⁷ *Kurier francuski z Liberty Kansas Evening Sun*, reż. W. Anderson, 2021



Ilustracja 13. Kadr z filmu *Kurier francuski* z *Liberty Kansas Evening Sun* reż. W. Anderson – scena uroczystej kolacji i posiłków przygotowanych przez kucharza, podawanych gościom – zestawienie dania z ich reakcjami

Jako ostatni przykład chciałbym podać serial *Gambit królowej* w reżyserii Scotta Frank’a³⁸. W odcinku piątym tej siedmiodcinkowej serii wyprodukowanej przez Netflixa, pojawia się prawie dwuminutowa sekwencja turnieju szachowego. Rozgrywki trwają trzy dni (co zaznaczone jest na pojawiających się planszach) i ich głównymi bohaterami są Beth i jej rywal Benny. Pokazanie turnieju w pełnym przebiegu pochłonęłoby dużo czasu ekranowego, dlatego twórcy zdecydowali się na multiekranową sekwencję dzielonych ekranów, dopełnianą klasyczną narracją linearną.

Powstała w ten sposób kreatywna kompozycja, której układ wizualnie przywodzi na myśl szachownicę. Prostokąty pojawiają się w zrytmizowany sposób, a centralne okienka przeznaczone są dla dwójki głównych bohaterów. Sekwencja wyróżnia się wysoką świadomością formalną i lekkością, z jaką prowadzi widza przez skomplikowany, kilkudniowy turniej z udziałem wielu zawodników.

Właśnie takie wykorzystanie split screenów uważam za szczególnie warte uwagi. Koreluje ono nie tylko z wizualnym, szachowym leitmotiwem serialu, ale także z rozbitą osobowością, próbującej się odnaleźć w dorosłym życiu bohaterki.

³⁸ *Gambit królowej*, reż. S. Frank, 2020



Ilustracja 14. Kadr z filmu *Gambit królowej* reż. S. Frank – scena trzydniowego turnieju, w trakcie którego Beth rywalizuje z Benny’em

Analizowane przykłady pokazują, że nie pochodzą one wyłącznie z najnowszych produkcji (przedział czasowy to kolejno rok 1970, 2007, 2020 i dalej). Udowadnia to, że dzielone ekrany towarzyszą historii kina od lat.

Nie bałbym się jednak postawić tezy, że współczesność stwarza wszelkie możliwości, żeby wspomnianą wieloeckranowość wynieść na nowy poziom. Żyjemy w świecie nieustannej obecności ekranów – zarówno tych osobistych, z których korzystamy każdego dnia, jak i tych otaczających nas w przestrzeniach publicznych. Podzielność uwagi stała się w ostatnich latach jedną z kluczowych kompetencji, która jest już niemalże wymogiem współczesnych czasów. Jednak w opozycji do tej tezy, Rafał Syska tak podsumowuje swój artykuł o split screenach dla Kwartalnika Filmowego:

Nie wierzę więc, że split screen przyjmie się jako naturalny format opowiadania. Pozostanie wyłącznie narracyjną atrakcją, która w czasach przełomu technologicznego, w chwili gdy prędkość staje się fetyszem, a podmiotowość narratora uludą, będzie stanowić klarowny kod opisu świata. Koniec końców, kino zapewnia widzowi wytchnienie, staje się nie tylko odzwierciedleniem tempa, pluralizmu i rozedrgania emocjonalnego, lecz także enklawą spójności przekazu, uporządkowania i przekonania, że istnieje jakiś narrator, który tym wszystkim zarządza i prowadzi nas po

*fabule jak na smyczy. Lubimy mieć przewodników, zwłaszcza gdy otaczający świat jawi się jako chaos doświadczeń i niejasnych powiązań. Powiązań między fragmentami coraz bardziej rozbitej przestrzeni*³⁹.

Moim zdaniem teza ta była zasadna w 2013 roku, kiedy powstawał artykuł, jednak ponad dekada, która upłynęła od jego publikacji, przyniosła istotne zmiany. Przede wszystkim zwielokrotniła i zintensyfikowała doświadczenie życia wśród ekranów. Należy przy tym pamiętać, że zmienia się także widownia. Współcześni odbiorcy filmów i seriali to pokolenia wychowane w erze wszechobecnych smartfonów, mediów społecznościowych i cyfrowych aplikacji. Dla dzisiejszych nastolatków podział uwagi między kilka ekranów jest naturalnym, codziennym doświadczeniem.

W tym sensie współczesne dzielone ekrany zaczynają pełnić funkcję zbliżoną do nowych mediów: każdy ekran ma przypisane określone zadanie, a widz może w dowolnej chwili skierować na niego uwagę – lub nie. Ostatecznie to odbiorca decyduje, jak zarządza swoją percepcją, współtworząc tym samym własną rzeczywistość.

Życie we współczesnym świecie, przesyconym niekończącą się liczbą bodźców, z góry skazane jest na selekcję informacji, których nie sposób przyswoić w całości. Uczymy się to akceptować i funkcjonować w nowych realiach, dostosowując percepcję do obecnych standardów. Film, od początku swojego istnienia postrzegany jako imitacja życia, ma zatem prawo odzwierciedlać ten chaos – oferując widzowi możliwość odnalezienia własnego sensu w przebudźcowanej, immersyjnej układance.

Zgadzam się jednak z tezą, że mimo coraz bardziej chaotycznego cyfrowego otoczenia, w jakim funkcjonujemy, widzowie nadal oczekują od twórców filmowych świadomych decyzji narracyjnych, pozwalających dostrzec sens i intencje. Nieustannie istnieje zapotrzebowanie na twórczą interpretację informacyjnego i emocjonalnego chaosu, z którym zmagamy się na co dzień. Dla filmowców stanowi to zarówno wyzwanie, jak i poczucie społecznej misji, której warto się podejmować.

³⁹ Syska R. *Eksperymenty z podzielonym ekranem*, Kwartalnik Filmowy nr. 82/2013, str. 32

4. Realia pracy montażysty z wykorzystaniem nowych mediów

Jednym z kluczowych elementów pracy z nowymi mediami z perspektywy montażysty jest staranne planowanie procesu realizacyjnego. W idealnym układzie montażysta powinien uczestniczyć w powstawaniu filmu już od momentu konsultacji scenariuszowych. Na tym etapie, gdy reżyser i scenarzysta (lub jedna osoba pełniąca obie te funkcje) przygotowują kolejne wersje tekstu, wskazane jest, aby konsultowali z montażystą nie tylko warstwę fabularną, lecz także potencjalne sposoby wykorzystania nowych mediów jako narzędzi dramaturgicznych.

Niezbędnym krokiem jest również wcześniejsze ustalenie formy, w jakiej nowe media pojawią się w filmie lub serialu – czy będzie to bezpośrednia rejestracja rekwizytów, elementy graficzne wyświetlane na ekranie, czy też hybryda obu rozwiązań.

Uwzględnienie wykorzystania nowych mediów już na etapie scenariusza może znacząco ułatwić późniejszą pracę z pionem produkcji oraz operatorem przy planowaniu poszczególnych scen. Jeśli koncepcja filmu zakłada rejestrowanie cyfrowych rekwizytów, należy precyzyjnie zaplanować momenty i sposób ich wykorzystania. W przypadku zastosowania elementów graficznych pojawiających się na ekranie, wskazane jest umieszczenie w didaskaliach scenariuszowych informacji o konkretnych miejscach, w których takie treści mają się pojawić. Pozwala to reżyserowi i operatorowi świadomie zaprojektować kompozycję kadru, tak aby znalazło się w nim odpowiednie miejsce zarówno dla bohatera, scenografii, jak i dla dodatkowych warstw informacyjnych w postaci grafiki.

Oczywiście możliwe jest zrealizowanie scenariusza w sposób klasyczny, a następnie eksperymentowanie z różnymi wariantami wykorzystania nowych mediów dopiero na etapie montażu i postprodukcji. Rozwiązanie to niemal zawsze odbywa się jednak kosztem efektu końcowego. Jeśli kadr nie został zaprojektowany z uwzględnieniem dodatkowego nośnika dramaturgicznego, który ma się w nim pojawić, brak korelacji między elementami wizualnymi staje się wyraźnie odczuwalny dla widza.

Wspomniany już film *Love xD*, będący dyplomem reżyserskim Eugeniusza Pankova w Szkole Filmowej w Łodzi, pozwolił mi doświadczyć wyzwań, z jakimi mierzy się montażysta przy tego rodzaju produkcjach. Realizacja filmu przebiegała na przełomie 2017 i 2018 roku,

współscenarzystą filmu był Marek Mardosewicz, a autorem zdjęć Jakub Wójcik. Jeszcze przed rozpoczęciem zdjęć otrzymywałem kolejne wersje scenariusza do wglądu, jednak z uwagi na fakt, że dla całej ekipy był to obszar nowy, etap montażu pozostawał otwarty na eksperymenty. Po zakończeniu zdjęć wspólnie z reżyserem testowaliśmy w montażowni różne warianty rozwiązań narracyjnych i formalnych.

Z perspektywy czasu mogę stwierdzić, że najlepiej sprawdziły się te sceny, w których kadr został świadomie zaplanowany z myślą o późniejszym wykorzystaniu nowych mediów. Przykładem jest scena kłótni głównej bohaterki, Irenki, z jej chłopakiem Jackiem – streamerem. W trakcie awantury bohaterka daje upust emocjom, a całe zdarzenie jest transmitowane na żywo w sieci. Kamera imituje w tym przypadku perspektywę widza internetowego streamu, ukazując wydarzenie tak, jakby było ono oglądane bezpośrednio z poziomu monitora.



Ilustracja 15. Kadr z filmu Love xD reż. Eugeniusz Pankov, scena kłótni głównych bohaterów z punktu widzenia odbiorcy streamu.

W tej scenie zastosowano również inny, szczególnie interesujący zabieg dramaturgiczny. W momencie, gdy kłótnia wymyka się spod kontroli, Jacek wycisza dźwięk, aby widzowie streamu nie słyszeli jej przebiegu (nie może jednak przerwać transmisji, ponieważ realizuje zadanie polegające na wielogodzinnym udostępnianiu relacji bez przerw). W rezultacie odbiorcy filmu obserwują niemą sprzeczkę bohaterów, podczas gdy w tle słyszalne są jedynie dźwięki powiadomień pojawiających się na ekranie. Towarzyszą im przede wszystkim komentarze widzów streamu, którzy drwią z zaistniałej sytuacji i traktują konflikt bohaterów jako źródło rozrywki. Tym samym widzowie filmu konfrontowani są z kontrastem: realny dramat postaci zostaje zestawiony z trywializującą reakcją internetowej publiczności.

Przytoczony przykład kompozycji kadru pokazuje, że staranne przygotowanie na etapie planowania przekłada się na satysfakcjonujące efekty końcowe. Scena sprawia wrażenie świadomie przemyślanej i zaprojektowanej pod kątem dramaturgii opartej na cyfrowej interakcji. Na etapie montażu kluczowe było oddanie emocji Irenki, która po kłótni wychodzi do sąsiedniego pokoju, a słysząc dźwięki kontynuowanego przez Jacka streamu, w stanie wzburzenia przeżywa całą sytuację. Montując tę sekwencję, pracowałem z czystym kadrem; elementy graficzne w postaci okien czatu, donacji widzów i komentarzy zostały dodane dopiero po zakończeniu montażu. Istotne było jednak budowanie sceny w świadomości, że w finalnej wersji zostanie ona obserwowana i komentowana przez wirtualnych odbiorców. Teksty i cyfrowa interakcja zostały następnie dostosowane do rytmu i tempa zmontowanej sceny. Z perspektywy twórczej przyjęliśmy podejście klasyczne – świadomi, że obraz zostanie uzupełniony o dodatkowe, rozpraszające uwagę bodźce. Nie martwiło nas więc, że scena jest stosunkowo długa, ponieważ percepcja widzów naturalnie rozkładała się między akcję filmową a narrację cyfrową. W czasie rzeczywistym pojawia się tam wiele elementów – komentarze, donacje (wpłaty od widzów) oraz krótkie formy wideo – co powoduje, że uwaga odbiorców skupia się głównie na nich. Tendencję tę potwierdzają moje badania, które omawiam w dalszych rozdziałach.

Innym przykładem działań montażowych, które z perspektywy czasu oceniam jako możliwe do lepszego przygotowania, są sceny wykorzystujące technikę split screen, czyli dzielonego ekranu. W filmie *Love xD*, trwającym około 29 minut, znalazło się aż sześć takich sekwencji.



Ilustracja 16. Kadr z filmu *Love xD* reż. Eugeniusz Pankov, scena dialogowa z wykorzystaniem split screenów.

Głównym problemem, który pojawił się na etapie montażu, był fakt, że materiał został zrealizowany przy użyciu jednej kamery. Jeszcze przed rozpoczęciem zdjęć ustaliliśmy, że część scen będzie montowana w formule split screenów, jednak nie przygotowano storyboardów ani szczegółowych wytycznych dotyczących długości tych sekwencji. Przyjęliśmy założenie, że sceny zostaną nakręcone w sposób klasyczny – z podziałem na kontrplany, duble i warianty aktorskie – a dopiero w montażowni będziemy je zestawiać i sprawdzać, jak funkcjonują w rozwiązaniu opartym o dzielone ekrany.

Jedną z pierwszych trudności był fakt, że każdy dubel różnił się od poprzedniego. Jest rzeczą oczywistą, że aktorzy za każdym razem odgrywają scenę nieco inaczej – nawet jeśli tekst pozostaje identyczny, ich reakcje oraz tzw. timing (czyli osadzenie wypowiedzi i gestów w czasie) ulegają zmianie. To naturalne: aktorzy są ludźmi, a nie maszynami, i nawet najbardziej doświadczeni nie są w stanie powtórzyć sceny w sposób absolutnie identyczny.

W przypadku scen dialogowych opartych na dzielonym ekranie widz ma poczucie, że akcja odbywa się w czasie rzeczywistym. Oczekuje zatem, że jego uwaga – kierowana raz na jednego, raz na drugiego bohatera – będzie zsynchronizowana z emocjonalnym przebiegiem sceny: „w tej chwili bardziej interesuje mnie postać X”. Jednak zestawianie w programie montażowym dubli nagrywanych jedną kamerą, a więc w różnym czasie, uniemożliwia uzyskanie emocjonalnej i technicznej synchroniczności. Efekt jest widoczny: aktorzy wchodzić sobie w słowo, ich reakcje bywają nietrafione lub spóźnione. O ile w krótkich sekwencjach, trwających kilka–kilkanaście sekund, widz może tego nie zauważyć, o tyle w scenach dłuższych – kilkudziesięciosekundowych – brak równoległej realizacji niemal zawsze demaskuje pracę z jedną kamerą, a tym samym ujawnia niedostateczne przygotowanie produkcji do realizacji scen w formule split screenu.

Dlatego też, pracując z tak zrealizowanym materiałem, byłem zmuszony do wprowadzania cięć wewnątrz split screenów. Było to możliwe dzięki temu, że sceny nagrywano w dublach oraz pełnych przebiegach – zarówno w planach ogólnych, średnich (lub amerykańskich), jak i bliskich. Niestety wiele z tych cięć miało charakter wymuszony. Często zdarzało się, że lepszy emocjonalnie dubel w pewnym momencie przechodził w improwizację, co uniemożliwiało jego dalsze wykorzystanie. W kulminacyjnych fragmentach scen szczególnie brakowało mi możliwości pozostawienia dłuższych, wytrzymanych ujęć, które pozwoliłyby w pełni wybrzmieć emocjom widocznym na twarzach bohaterów. W celu zachowania spójności narracyjnej byłem zmuszony do dokonania cięć w miejscach, które – z dramaturgicznego punktu widzenia – wolałbym pozostawić w całości. W ostatecznym

rozrachunku uznałem jednak, że interwencja montażowa stanowi mniejsze zło niż ryzyko czasowego asynchronu, mogącego prowadzić do dezorientacji odbiorcy.

Jak można temu problemowi zaradzić? Po prostu zrealizować sceny dialogowe przy pomocy minimum dwóch kamer. Wtedy mamy pewność, że scena jest do wykorzystania w pełnym jej przebiegu. Dodatkowo nie wyklucza to cięć i korzystania z materiałów z innych dubli, bo w dalszym ciągu można tak robić – ale nie pozostaje to już jedynym rozwiązaniem lub po prostu formą ratunku.

Oczywiście trzeba mieć świadomość, że był to film studencki, więc możliwości realizacyjne były dostosowane do szkolnych warunków, ale przy odpowiedniej argumentacji myślę, że nie byłoby problemu żeby w scenach dialogowych wykorzystać dwie kamery rejestrujące obraz w tym samym czasie.

Tego rodzaju doświadczenia stanowią istotną wartość okresu studiów. Praca w nowych, wcześniej nieznanych formach pozwala na zdobycie praktycznych umiejętności oraz sformułowanie wniosków, które w przyszłości pomogą uniknąć błędów i przyczynią się do większej precyzji w realizacji kolejnych projektów. W omawianym przypadku zdobyta wiedza pomogła mi również przy udzielaniu wskazówek innym osobom zainteresowanym specyfiką pracy ze split screenem. Choć z perspektywy czasu wiedza ta może się wydawać oczywista, to jednak bezpośrednie doświadczenie problemów pozwala na wyciągnięcie istotnych wniosków już na etapie planowania przyszłych realizacji.

Istotnym elementem pracy montażowej z nowymi mediami jest umiejętność konstruowania scen, w których elementy nowomediálne zostaną dodane dopiero na etapie późniejszej postprodukcji. Jeśli w danej sekwencji przewidziano wykorzystanie nowych mediów i nie są one rejestrowanymi rekwizytami, montażysta w swojej pracy musi w dużej mierze opierać się na intuicji. Strategia działania w takim przypadku może być różna i zależna od wielu czynników.

W produkcjach wysokobudżetowych często zatrudnia się osobę odpowiedzialną za przygotowanie i dostarczanie roboczych grafik. Jeśli montażysta posiada umiejętności graficzne i uzgodni to z produkcją, może samodzielnie tworzyć i wdrażać takie elementy na potrzeby konsultacji czy kolaudacji. Alternatywnym rozwiązaniem jest korzystanie z materiałów stockowych – dostępnych w internecie zarówno bezpłatnie, jak i odpłatnie – i wykorzystywanie ich tymczasowo w kolejnych wersjach montażowych. Takie szablony są pomocne, ponieważ z jednej strony wstępnie wizualizują zamierzony efekt, a z drugiej

stanowią punkt odniesienia i wyznaczają kierunek dla osób odpowiedzialnych za przygotowanie finalnej oprawy graficznej.

Jedną z najczęściej stosowanych obecnie praktyk na polskim rynku – co potwierdzają zarówno doświadczenia moje, jak i moich znajomych zajmujących się montażem – jest prezentowanie na ekranie plansz tekstowych informujących o elementach, które zostaną dodane na etapie późniejszej postprodukcji. Rozwiązanie to wynika przede wszystkim z uwarunkowań produkcyjnych. Dopiero kiedy ostateczna wersja filmu lub odcinka serialu zostanie zaakceptowana, zlecane są dalsze prace związane z postprodukcją, w tym dodaniem elementów graficznych. Na wczesnym etapie montażu, takimi szybkimi rozwiązaniami poza planszami informującymi może być na przykład nałożenie na obraz filtra imitującego nagranie z kamery lub przeformatowanie ujęcia tak, żeby wskazywało, że jest to materiał nagrany telefonem lub innym mobilnym urządzeniem. Jednak już bardziej złożone elementy, takie jak okna z widocznymi, pojawiającymi się komentarzami lub obraz smartphona, w którym bohater obserwuje jakąś internetową socialmediową kłótnię, raczej nie powstają na etapie montażu. W takich przypadkach montażysta uzgadnia z reżyserem co mniej więcej będzie działo się w danym ujęciu, ile to powinno trwać i jak taka sekwencja powinna być obsadzona w kontekście sceny i całej historii. Następnie wpisywany jest na ujęciu tekst, przykładowo może to być: *„Z lewej strony twarzy bohaterki pojawia się ekran telefonu, gdzie w aplikacji XYZ wyskakują obraźliwe komentarze na jej temat”*.

Dzieje się tak z prostego powodu. Montaż filmu lub serialu to bardzo czasochłonne zajęcie – wymaga zapoznania się całym zrealizowanym materiałem, zmontowaniu go z założeniami scenariuszowymi, następnie skonfrontowaniu wersji scenariuszowej, z tym co konkretnie czyta się (lub nie) z takiego obraz. Kończąc na szukaniu rozwiązań bardziej odpowiednich do tego, jakim materiałem dysponujemy.

Wszystkie te etapy wymagają ciągłych zmian, skrótów, wydłużeń, roszad w konstrukcji zarówno samych scen jak i całości historii. Nowe media, jeśli nie zostały zarejestrowane na planie, tylko mają pojawić się jako wizualne wstawki – gdyby były wprowadzane od początku pracy montażyisty z materiałem, również musiałyby ulegać wielu poprawkom i zmianom. Dlatego zdecydowanie łatwiej przesunąć pracę nad nimi na kolejny etap, kiedy zaakceptowana jest już finalna wersja montażowa. Wtedy można nowe media „skroić” dokładnie na potrzeby finalnego obrazu.

Przygotowanie takich wizualnych wstawek to także kreatywne zadanie. Rzadko kiedy zajmuje się tym montażysta, najczęściej robią to agencje kreatywne związane z grafiką i

multimediami lub freelancerzy. Ważny jest też konkretny scenariusz tego co w takiej graficznej wstawce ma się znaleźć – ile czasu ekranowanego ma zająć, jaki konkretnie tekst lub teksty mają się w niej pojawić, czy szata graficzna to oryginalny wygląd aplikacji czy jej imitacja, jaka ma być dynamika i inne zmienne.

Kiedy zakończą się prace nad montażem i obraz jest przekazany do dalszych działań postprodukcyjnych, łatwo obliczyć i przekazać agencji, że taki materiał musi trwać konkretnie tyle czasu.

Warto zaznaczyć, że z perspektywy organizacji pracy jest to rozwiązanie znacząco optymalizujące proces produkcyjny. Gdyby grafiki miały powstawać na potrzeby każdej kolejnej wersji montażowej, konieczne byłoby ich wielokrotne aktualizowanie – nierzadko nawet kilkanaście razy w obrębie jednego projektu. Generowałoby to dodatkowe koszty, przy jednoczesnym braku gwarancji, że dana scena nie zostanie ostatecznie usunięta lub jej kontekst nie ulegnie istotnej zmianie w finalnej strukturze narracyjnej.

Nie jest to oczywiście rozwiązanie obligatoryjne. W przypadku filmów lub seriali, w których znaczną rolę odgrywają nowe media i w których dramaturgia budowana jest w oparciu o liczne cyfrowe interakcje, ich implementacja powinna być obecna już od wczesnych wersji montażowych – nawet w formie roboczej i poglądowej.

Nie można bowiem zakładać, że osoby uczestniczące w kolaudacjach będą zmuszone wyobrażać sobie znaczną część treści filmu. W tego typu produkcjach twórcy odpowiedzialni za warstwę graficzną powinni rozpoczynać pracę na wcześniejszych etapach i wspierać projekt w całym procesie realizacyjnym. W trakcie montażu powstają kolejne, szybkie wersje robocze, natomiast po zakończeniu tego etapu – czyli po osiągnięciu tzw. *picture lock* – przygotowywane są grafiki docelowe. Współcześnie można wspierać się również treściami generowanymi przez sztuczną inteligencję. Jest to rozwiązanie stosunkowo tanie i z pewnością sprawdzi się jako tymczasowa oprawa, która docelowo będzie zastąpiona na właściwą.

Jednak trzeba pamiętać, że każda produkcja ma własny system pracy, ściśle powiązany z budżetem, harmonogramem i doświadczeniami z wcześniej realizowanych projektów. Dlatego nie można wskazać jednego dominującego modelu. Na pewno warunki pracy będą różne przy mikro lub niskobudżetowej produkcji, a inne przy wysoko finansowanych projektach. Niemniej jednak, niewielki budżet wcale nie dyskredytuje powodzenia produkcji, ale na pewno wymaga przedstawienia twórców na specyficzne warunki pracy i często poświęcenie większej ilości czasu.

Z pewnością temat pracy nad nowymi mediami w pre-produkcji filmowej jest znacznie bardziej obszerny, a w jego obrębie można poruszyć zdecydowanie więcej kwestii. Jedną z nich jest chociażby praca aktora z grającym rekwizytem, za jaki należy uznać nowe media. Nie jest specjalnie trudnym zadaniem dla aktora lub aktorki improwizowane odczytywanie treści smsa lub maila. Jednak w przypadku, kiedy nowe media stanowią znaczną część historii, a aktor musi często się do nich odnosić i wchodzić z nimi w interakcję – to trzeba mieć na uwadze, że improwizacja może się już nie sprawdzić. Dla jak najlepszych efektów, warto rozważyć wcześniejsze przygotowanie rekwizytów lub chociaż ich planowych zamienników, które pozwolą aktorowi jak najlepiej wejść w swoją rolę. Z perspektywy montażysty, który pracował zarówno ze scenami improwizowanymi jak i tymi, z właściwym grającym rekwizytem, mogę powiedzieć, że różnica jest znaczna. Oczywiście na korzyść scen, gdzie aktor wchodzi w interakcję z komunikatami, które realnie widzi lub słyszy.

Trzeba jednak pamiętać, że system pracy to przede wszystkim decyzja producenta, najlepiej jeśli poprzedzona jest rozmową z twórcami, ale też propozycjami domów postprodukcyjnych, które mają największą wiedzę w tym temacie, bo zbudowaną na rozwiązywaniu problemów z poprzednich produkcji. Ważne, żeby twórcy mieli komfort pracy, ale też żeby nie generować niepotrzebnych opóźnień i dodatkowych kosztów.

Obecnie twórcy mogą z pomocą sztucznej inteligencji generować wizualizacje nowych mediów na potrzeby kolaudacji filmów. AI tworzy robocze wersje, które funkcjonują na poziomie konsultacji i oceny, a po zaakceptowaniu obrazu graficy przygotowują wersję finalną.

Wszystkie podjęte i niepodjęte decyzje kumulują się na etapie montażu. Z jednej strony jest to proces twórczy, dający dużą satysfakcję i przestrzeń dla kreatywności, z drugiej jednak – każde nieprzemyślane działanie generuje dodatkową pracę i prowadzi do wydłużenia realizacji projektu. Ustalenie wizualnego klucza już w fazie preprodukcji oraz podjęcie decyzji co do roli i zakresu wykorzystania nowych mediów w filmie może znacząco usprawnić proces produkcyjny. Świadomość, że przemyślana strategia przygotowań jeszcze przed rozpoczęciem zdjęć pozwala uniknąć wielu nieporozumień i problemów w montażowni, jest niezwykle istotna. Trudności i tak się pojawiają – dlatego tym bardziej warto minimalizować ich liczbę.

5. Analizy studiów przypadku

5.1. Montaż serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*

Serial *Pewnego razu na krajowej jedynce* stanowi jedno z moich najważniejszych dotychczasowych doświadczeń montażowych, szczególnie w kontekście możliwości narracyjnych eksperymentów. Czarna komedia, jako gatunek wykorzystywany do opowiedzenia społecznego dramatu, już sama w sobie otwiera przestrzeń do poszukiwań formalnych. W związku z tym jako twórcy dysponowaliśmy stosunkowo dużą swobodą – mogliśmy przedstawiać producentom z Opus Films oraz zamawiającemu, czyli zespołowi Netflix, praktycznie każdy pomysł pojawiający się w trakcie montażu. Zwracam na to szczególną uwagę, gdyż nie jest to sytuacja typowa. Często producenci posiadają bardzo konkretne i szczegółowe założenia już na etapie preprodukcji, a cały proces twórczy koncentruje się na ich realizacji. W takich warunkach pole do eksperymentów montażowych bywa zazwyczaj ograniczone.

Serial opowiada historię relacji nastoletniej Diany z jej ojcem, Leonem. Dziewczyna sprawia poważne problemy wychowawcze, a fabuła rozpoczyna się w momencie, gdy informuje ojca o ciąży. Leon podejmuje decyzję, że wspólnie udadzą się do Cieszyna, przy polsko-czeskiej granicy, w celu przeprowadzenia aborcji.

Rodzina znajduje się w trudnej sytuacji materialnej, dlatego Leon decyduje się zabrać współpasażerów, prawdopodobnie korzystając z aplikacji łączącej kierowców z pasażerami. W ten sposób do podróży dołączają dwudziestokilkuletni Wojtek, zmierzający na spotkanie z dziewczyną poznaną w sieci, oraz Klara – czterdziestoletnia kobieta, która właśnie rozstaje się z mężem i planuje zamieszkać z siostrą. Na tym etapie w samochodzie znajdują się już cztery osoby.

Do grona bohaterów stopniowo dołączają kolejne postaci: Emil, który z powodu zadłużenia dokonuje napadu na bank; kuzyn Leona o pseudonimie Telewizor i jego znajomy, noszący przezwisko Siwy; a w dalszych odcinkach także Celina – kobieta świadcząca usługi seksualne – oraz jej opiekun Adrian, pełnoprawny gangster.

Mnogość bohaterów to z perspektywy montażysty z jednej strony atut, bo można ich wątkami operować na wiele sposobów, prowadząc historię przez dozowanie informacji, a z drugiej strony wyzwanie – bo trzeba tak kierować narracją, żeby była czytelna dla widza, a każdy

bohater był rozpoznawalny i identyfikowalny ze względu na swoje cechy i rolę jaką pełni w historii. Oprócz oczywistej montażowej selekcji i skracaniu lub usuwaniu wątków, które znacząco nie posuwały historii, w trakcie pracy nad serialem zmieniła się także planowana liczba odcinków. Pierwotnie serial miał mieć osiem odcinków. Tyle powstało rozpisanych na scenariusze epizodów, tyle też zostało zrealizowanych na planie i później zmontowanych. Jednak dopiero po obejrzeniu całości zdecydowano, że finalna wersja serialu będzie liczyć sześć odcinków.

Pierwotny układ, czyli ośmioodcinkowa opowieść dzieliła się na dwie części. Pierwsza z nich, zamknięta w epizodach od pierwszego do czwartego to ekspozycja bohaterów i droga do motelu, w którym następowała kumulacja i historie wszystkich postaci się przeplatały. Druga część, czyli ta zawarta w epizodach od piątego do ósmego, to część motelowa. W przebiegu pełnych ośmiu odcinków, można było odnieść wrażenie że w pierwszych czterech epizodach skupionych na drodze do motelu, opowieść jest za mocno rozbudowana, a mnogość pobocznych historii każdego z bohaterów w pewien sposób odciąga od głównego celu, jakim było zestawienie ich w sytuacji zagrożenia, gdzie każdy mógł skonfrontować się sam ze swoimi słabościami. Dlatego też zapadła decyzja, że odcinki od piątego do ósmego pozostają według założeń scenariuszowych, a odcinki od pierwszego do czwartego zostaną skondensowane i przemontowane w dwa odcinki.

Z racji tego, że odcinki powinny zachować względnie podobną długość, nie można było po prostu tych epizodów połączyć, trzeba było dokonać selekcji i zachować elementy niezbędne do budowania historii. Tutaj pojawił się pomysł wykorzystania split screenów, które z jednej strony pomogą tę opowieść skondensować (nie tracąc tak dużo materiału), by finalnie zaoszczędzić jednak czas ekranowy.

Z perspektywy czasu można odnieść wrażenie, że faktycznie dzielone ekrany przyspieszają akcję, z czym początkowo był duży problem, a także pełnią istotną rolę dramaturgiczną, zestawiając ze sobą i konfrontując bohaterów i ich wybory. W split screenach łączone były zarówno akcje synchroniczne (przykład ilustracja 11), które działy się w tym samym czasie, ale również równoległe i retrospektywne (przykład ilustracja 12), mające na celu przenieść akcję z tu i teraz do wydarzeń z przeszłości. Miało to na celu wyjaśnienie decyzji bohatera, które napędzane były wydarzeniami z przeszłości i tym, jak to na niego to wpływało w danym momencie. Na etapie konsultowania kolejnych układów serialu, widzowie zazwyczaj nie mieli problemu z odróżnianiem wydarzeń retrospektywnych od aktualnych, także był to dla nas sygnał, że możemy korzystać z takich rozwiązań.



Ilustracja 17. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedyńce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, scena z wykorzystaniem split screenów w montażu synchronicznym (bohaterów rozdzielała jedynie ściana w garażu). Siwy (z lewej strony) nie ma świadomości, że ktoś jest w garażu obok, Emil (z prawej strony) próbuje targnąć się na swoje życie, jednak nasłuchując dialogu zza ściany postanawia zmienić decyzję



Ilustracja 18. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedyńce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, scena z wykorzystaniem split screenów w montażu równoległym-retrospektywnym (z lewej strony bohater w bieżącej akcji, z prawej retrospektywa).

Co warto podkreślić, pierwotnie materiał nie był realizowany z założeniem wykorzystania go w scenach z użyciem split screenów, ale istotnie się do tego nadawał. Kluczową kwestią były zdjęcia Jakuba Czerwińskiego, który operował zazwyczaj statycznymi, klasycznymi kompozycjami – pozwalało to w montażu na dość swobodne przekadrowywanie. Gdyby zdjęcia były dynamiczne i niestabilne, a ruchoma kamera podążała za akcją, z pewnością wykorzystanie podzielonych ekranów byłoby trudniejsze i mniej efektywne.

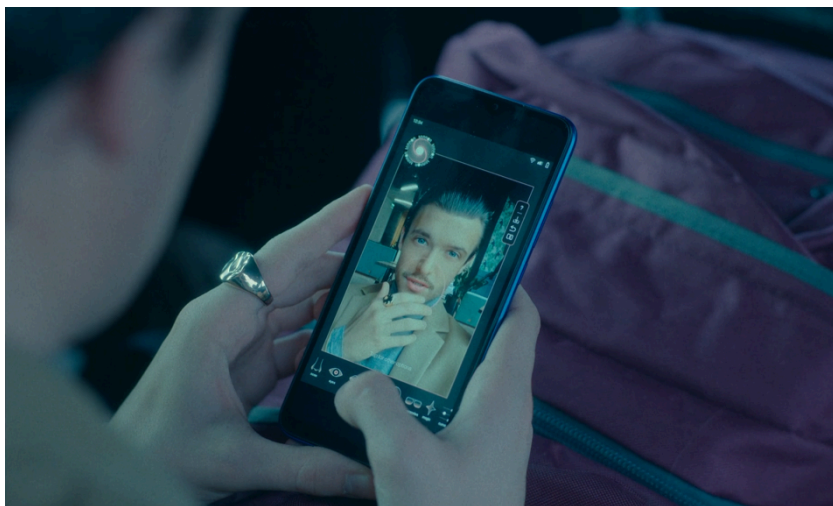
Korzystając z dzielonych ekranów, należy postawić sobie pytanie – jak często można wykorzystywać ten zabieg? Nie spotkałem się z żadną konkretną publikacją lub nawet tezą, która próbowałaby podejść do tego tematu. Podobnie jak w przypadku korzystania z klasycznych retrospekcji w filmie lub serialu, ich poziom i wkład w dzieło zależny jest od twórczej konwencji i tak naprawdę nie ma na to reguły. Montując serial *Pewnego razu na krajowej jedyńce*, po prostu czuliśmy, że w danym momencie zabieg ten spełnia dwa warunki – po pierwsze ma dramaturgiczne uzasadnienie, po drugie po prostu pozwala nam na to duża ilość materiału zrealizowana w obrębie danej sceny lub sekwencji. Oczywiście korzystając ze split screenów trzeba uważać, bo można niepotrzebnie nadużyć tego zabiegu i jeśli będą dominowały sceny, kiedy jest on jedynie formą wizualnego uatrakcyjnienia obrazu, to dzielony ekran straci na sile.



Ilustracja 19. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedyńce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, detal telefonu Wojtka, chłopak robi sobie tzw. selfie, które planuje później poprawić w aplikacji graficznej i wysłać oczekującej go dziewczynie poznanej w sieci



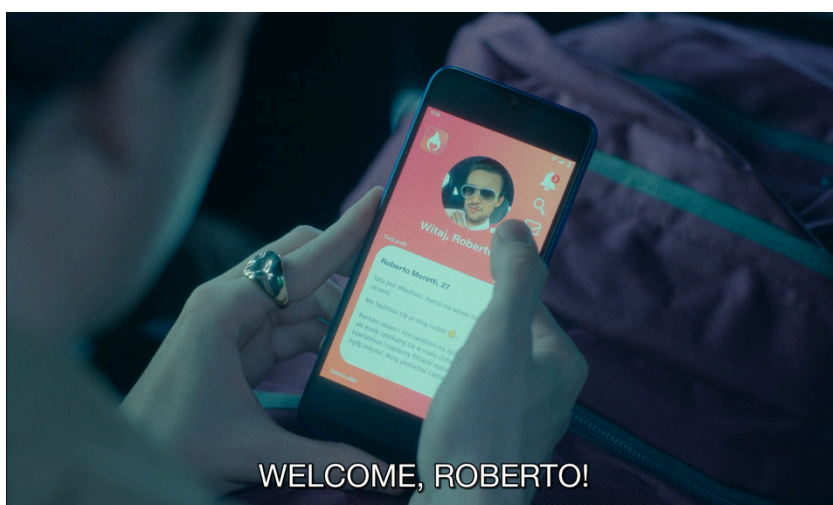
Ilustracja 20. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedyńce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, kontynuacja sceny, Wojtek orientuje się, że został przyłapany na pozowanej sesji przez kelnerkę



Ilustracja 21. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, Wojtek jedzie autem do Cieszyna żeby spotkać się z Magdą. W aplikacji graficznej przerabia swoje zdjęcie, w sposób znaczący poprawia swoją urodę.



Ilustracja 22. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, ujęcie ma na celu zestawienie przerabianego przez Wojtkę zdjęcia, z jego realnym wyglądem.

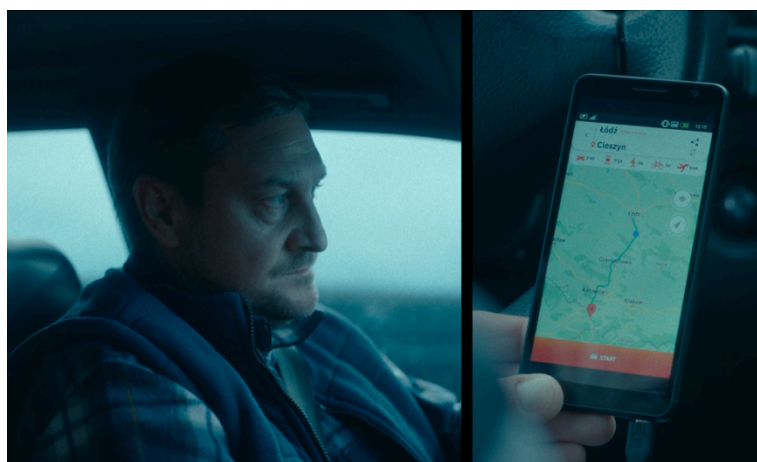


Ilustracja 23. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, oprócz przerobionego zdjęcia, opis Wojtka w aplikacji randkowej, który również jest konfabulacją.

Montując sekwencję poświęconą Wojtkowi i jego sztucznej autokreacji w aplikacji randkowej, trzeba było skupić się przede wszystkim na obnażeniu jego kłamstw. Starałem się to robić za pomocą zestawiania widocznych w telefonie przerabianych zdjęć i wymyślonych opisów, z serialową postacią Wojtka Słomki, która nie miała nic wspólnego z wirtualną kreacją. Bardzo pomógł w tym grający rekwizyt. Wszystko to, co dzieje się w ekranie telefonu, było już przygotowane wcześniej i rejestrowane kamerą. Jest to niestety wciąż dość rzadko spotykana praktyka, bo najczęściej ekrany telefonów, laptopów i telewizorów na planie zdjęciowym wyświetlają po prostu greenbox i dopiero później wstawiane są w nie przygotowane treści. Praca montażowa z przygotowanym wcześniej, grającym rekwizytem pozwala na dużo bardziej precyzyjne montowanie sceny, włączając w to budowanie akcji i reakcji, odpowiednie dozowanie czasem i pauzą, dopasowywanie najlepszych reakcji aktorów w stosunku do treści, na które bezpośrednio reagują.

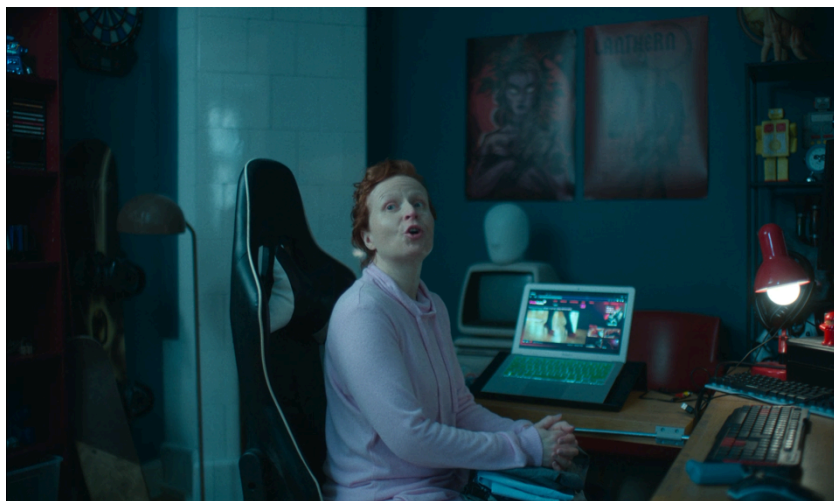


Ilustracja 24. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, zestawienie bandyty Emila opatrującego swoją ranę w toalecie, z Wojtkiem ćwiczącym przed lustrem przeprosiny dla Magdy

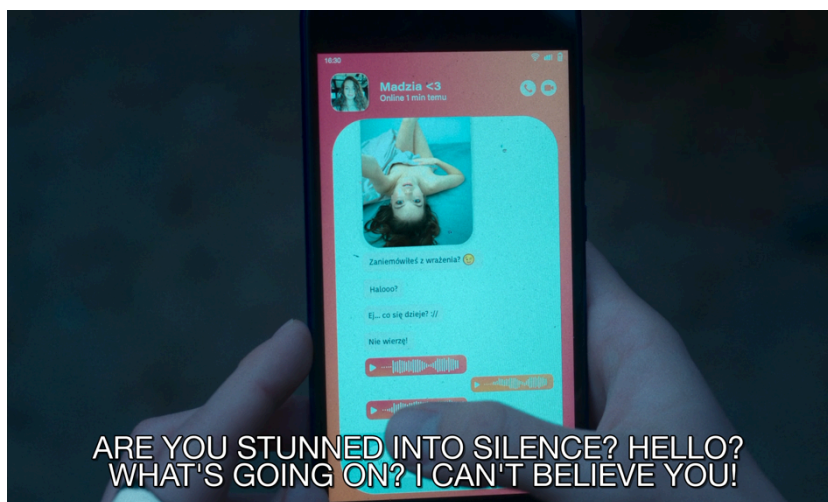


Ilustracja 25. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, zestawienie Leona orientującego się, że doszło do pomylenia samochodów, z telefonem w ręku Emila, który widzi trasę jaką prawdopodobnie pojechało jego auto

Split screeny to ważny element serialu. Korzystamy z nich na przestrzeni wszystkich odcinków, jednak z największą intensywnością w pierwszych trzech epizodach. Głównym tego powodem jest duża liczba bohaterów, a właśnie dzielone ekrany pozwalają nam przedstawić ich w sposób płynny. Mamy możliwość kontrastowania ich ze sobą lub równoległego opowiadania z dwóch perspektyw. Jedną z ciekawszych możliwości, jest także przenoszenie się za ich pomocą z bieżących wydarzeń do retrospekcji i odwrotnie.



Ilustracja 26. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, matka Wojtka przeszukuje jego komputer, w ten sposób dowiaduje się o relacjach syna na portalu randkowym i wykorzystuje to do szantażu emocjonalnego.



Ilustracja 27. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, ekran telefonu Wojtka, widz śledzi jego cyfrową relację z Magdą. W tym konkretnym momencie Wojtek odsłuchuje „głosówkę”, czyli popularną wiadomość głosową, nagrywaną i wysyланą za pomocą komunikatorów.



Ilustracja 28. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, odcinek 3 zaczyna się retrospekcją z napadu na bank.



Ilustracja 29. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, zestawienie Emila orientującego się, że przypadkowo postrzelił zakładnika z reakcją Siwego i Telewizora na huk wystrzału. Plan nie zakładał ofiar napadu.

Scena napadu na bank, a szczególnie kulminacyjny jej moment, kiedy Emil przypadkowo postrzela jednego z klientów to także intensywna konstrukcja split screenów. Na powyższych ilustracjach widać, że w konkretnej kompozycji kierowałem się elementem dominującym, który umieszczony jest w większym oknie i elementem uzupełniającym, w mniejszym okienku. Taka budowa miała też podkreślić aspekt czarnej komedii. Sytuacja nie jest zabawna, bo oglądamy dramat niewinnych ludzi związany z napadem na bank. Tragikomiczność sytuacji niesie za sobą skrajne nieprzygotowanie i niegotowość do tego typu działań ze strony napadających na bank, a w szczególności głęboko zdesperowanego Emila.



Ilustracja 30. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek; Siwy, Emil i Telewizor nad jeziorem, gdzie planowali podzielić się łupem i zatopić samochód biorący udział w napadzie.



Ilustracja 31. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, trójkowe zestawienie bohaterów w sytuacji konfliktu, dwóch z nich ma broń.

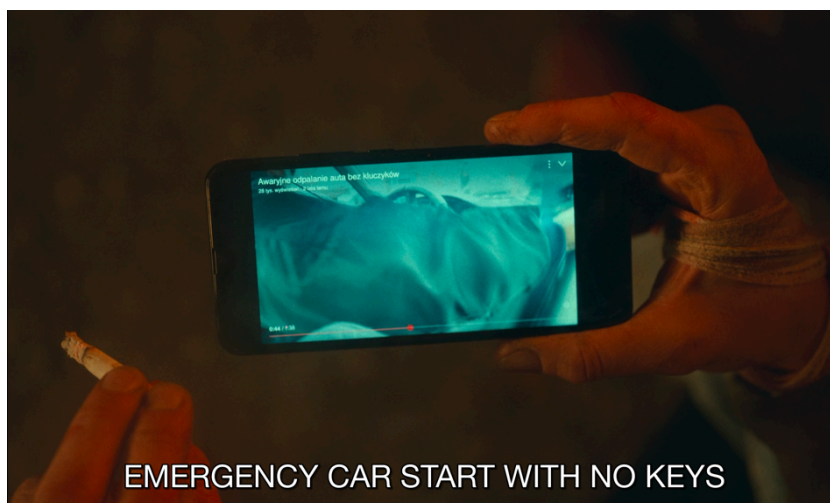
Scena ukazana na powyższych kadrach stanowi kulminacyjny moment po napadzie na bank. Akcja nie przebiegła zgodnie z planem sprawców, gdyż prawdopodobnie doszło do śmierci człowieka – sytuacji, której chciano uniknąć. Wydarzenie to staje się źródłem konfliktu między uczestnikami napadu. Siwy i Emil posiadają broń, natomiast Emil i Telewizor są kuzynami, co dodatkowo komplikuje relacje poprzez istniejące więzi krwi.

Przy montażu tej sceny świadomie nawiązałem do słynnej sekwencji z filmu *Dobry, zły i brzydki* w reżyserii Sergio Leone. Analogiczna scena, w której bohaterowie mierzą do siebie z rewolwerów, uchodzi za jeden z najwybitniejszych przykładów budowania napięcia w historii kina. W przypadku naszego serialu zdecydowałem się skonstruować początek w podobnym rytmie – poprzez regularne spojrzenia bohaterów i stopniowe narastanie napięcia – by

następnie przełamać tę strukturę przypadkowym strzałem oraz wprowadzeniem elementów czarnego humoru i groteski.



Ilustracja 32. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, Wojtek nagrywa głosówkę dla Magdy, w której wyjawia całą prawdę. Po traumatycznych przeżyciach w lesie, nie krępuje się emocjonalnym obnażeniem wśród współpasażerów.



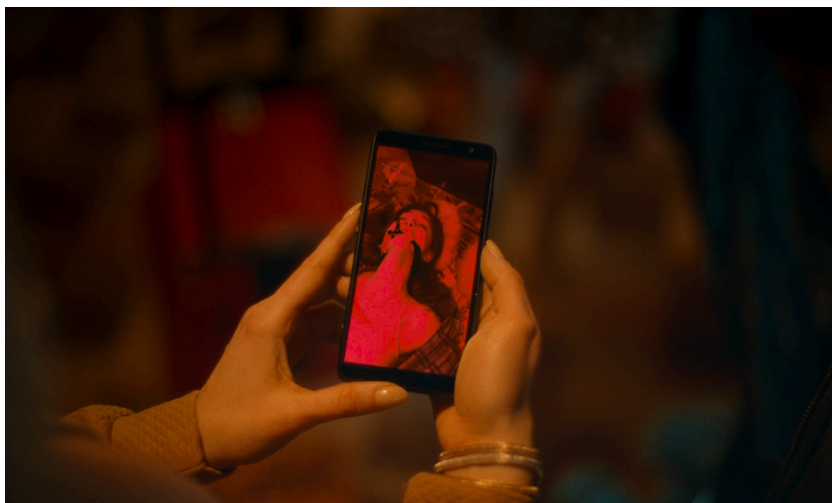
Ilustracja 33. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, Emil ogląda tutorial (rodzaj video-poradników) na YouTube, z którego dowiaduje się jak może uruchomić samochód bez kluczyka.



Ilustracja 34. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszek i J. Piątek, ciąg dalszy oglądania tutorialu przez Emila.



Ilustracja 35. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszek i J. Piątek, Leon otrzymuje wiadomość z filmem, na którym widać Diankę przetrzymywaną w piwnicy przez Adriana.



Ilustracja 36. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszek i J. Piątek, detal telefonu z filmem z uwięzioną córką Leona



Ilustracja 37. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, Adrian więzi Dianę w piwnicy, która na co dzień służy do nagrywania pornografii on-line, co widać po wystroju i wyposażeniu miejsca.



Ilustracja 38. Kadr z serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*, reż. G. Jaroszuk i J. Piątek, Dianka w geście pojednania otrzymuje w prezencie od ojca telefon, który od początku historii był swego rodzaju kością niezgody.

Operując komunikatami wychodzącymi z nowych mediów, takimi jak treści smsów, komentarze na portalach czy filmiki na serwisach streamingowych warto mieć na uwadze, że widz będzie chciał zapoznać się z ich treścią. Jeśli dany komunikat jest krótki i dobrze widoczny, to zdecydowana większość oglądających szybko go dostrzeże i przeczyta. Problem pojawia się wtedy, kiedy komunikaty są długie i złożone. Dobrym rozwiązaniem jest wspomaganie się fonią, czyli wyręczenie widza w odczytywaniu wiadomości i podanie jej w formie audio. Jednym z takich rozwiązań w serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce* są wspomniane już wcześniej „głosówki”, czyli zamiast formy tekstowej, krótkie nagrania audio wysyłane między bohaterami. Podobnym zabiegiem jest również oglądanie na YouTube filmu

opatrzonego lektorem. Widzowie od razu dostają informacje co ogląda bohater, nie muszą nawet widzieć filmiku w całości, żeby domyślić się treści którą przedstawia.

Powyższe kadry ukazują, jak istotną rolę w życiu bohaterów odgrywa telefon komórkowy oraz nowe media, z których korzystają za jego pośrednictwem. Urządzenie to staje się narzędziem zarówno codziennej komunikacji i podtrzymywania relacji, jak i przestrzenią, w której rozgrywają się dramatyczne wydarzenia związane z szantażem czy przemocą seksualną. Jednocześnie nie brakuje sytuacji nacechowanych komizmem i paradoksem, czego przykładem jest scena, w której Emil znajduje filmik–poradnik pokazujący, jak uruchomić samochód bez kluczyka.

W serialu wielokrotnie podkreślana jest ambiwalentna rola telefonu – z jednej strony jawi się on jako niezastąpione narzędzie umożliwiające funkcjonowanie w sytuacjach granicznych, z drugiej zaś ujawnia naszą społeczną zależność od technologii. Telefon może dostarczać niezbędnej pomocy nawet w najbardziej absurdalnych okolicznościach, a zarazem obnaża trudność codziennego funkcjonowania bez stałego dostępu do cyfrowych mediów. W sytuacjach zagrożenia pełni rolę przedłużenia zmysłów bohaterów, oferując informacje, wskazówki czy namiastkę bezpieczeństwa, jednak równocześnie wzmacnia poczucie, że technologia stała się nieodzownym elementem ludzkiego doświadczenia. Tym samym serial ukazuje współczesny paradoks: telefon, który ma służyć ułatwieniu życia, staje się także symbolem naszej podatności na uzależnienie od cyfrowych narzędzi i ich nieustannej obecności w codzienności.

5.2. Montaż odcinka serialu *#BringBackAlice*

Serial *#BringBackAlice* to najbardziej skupiona wokół nowych mediów produkcja z mojego zestawienia.. Składa się on z sześciu odcinków, mi przypadł montażowy współudział przy jednym z nich, ale za to szczególnym – finałowym, który zamykał całą historię. Montowałem go wspólnie z montażystką Agatą Cierniak. Z Agatą znamy się dość długo – studiowaliśmy na jednym roku studiów magisterskich w Szkole Filmowej w Łodzi i mieliśmy już wcześniejsze doświadczenia we wspólnych projektach montażowych i akademickich. Podział pracy wyglądał tak, że najpierw sam intensywnie montowałem schodzące z planu sceny i pierwsze wersje montażowe. Następnie do pracy przystąpiła Agata, z którą dzieliliśmy się montażowymi zadaniami. W trzeciej fazie projektu działaliśmy wspólnie, często konsultując kształt odcinka i dzieląc się między sobą kolejnymi zadaniami.

Z perspektywy czasu przyznam, że taka forma pracy sprawdziła się, szczególnie przy tak intensywnym projekcie, gdzie zmiany robione przez montażystów poprzednich pięciu odcinków – Jakuba Tomaszewicza i Kamila Grzybowskiego, wpływały na to co mogło wydarzyć się w odcinku finałowym. Wybrane wątki zyskiwały na znaczeniu, a z innych produkcja świadomie rezygnowała lub zmniejszała ich znaczenie. Co jakiś czas spotykaliśmy się z Agatą i wspólnie oglądaliśmy odcinki od pierwszego do piątego, żeby decydować o zmianach w naszym, szóstym odcinku. Główną pieczę nad spójnością, selekcją i wyborem kierunków trzymali reżyser Dawid Nickel oraz producentki Marta Habor i Izabela Łopuch, którzy na bieżąco informowali nas o zmianach. Jednak główny cel, jakim była spójność całej historii, rozbitej na sześć odcinków, wymagał od nas co jakiś czas weryfikacji w postaci kolejnych maratonów z poprzednimi pięcioma odcinkami.

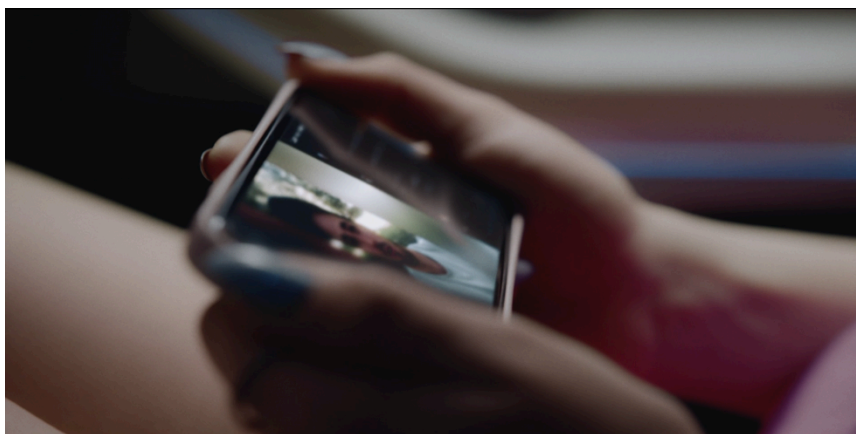
Praca nad serialem stanowi specyficzny rodzaj wyzwania, ponieważ decyzje montażowe często są uzależnione od zmian wprowadzanych w kolejnych wersjach wcześniejszych odcinków. Co więcej, modyfikacje tego typu pojawiają się w procesie montażu regularnie i zawsze wymagają odpowiedniego odniesienia. W toku pracy nad całością serialu niektóre sceny ulegają znacznemu skróceniu, inne zostają całkowicie usunięte, a zdarza się również, że przenoszone są pomiędzy odcinkami. W konsekwencji rola danej postaci w konstrukcji fabuły może istotnie zyskać lub stracić na znaczeniu.

Należy podkreślić, że tego rodzaju sytuacje są charakterystyczne zwłaszcza dla form pracy, w których przy montażu serialu uczestniczy więcej niż jeden montażysta – a współcześnie jest to już standard. Bardzo rzadko zdarza się, aby całość montażu realizowała

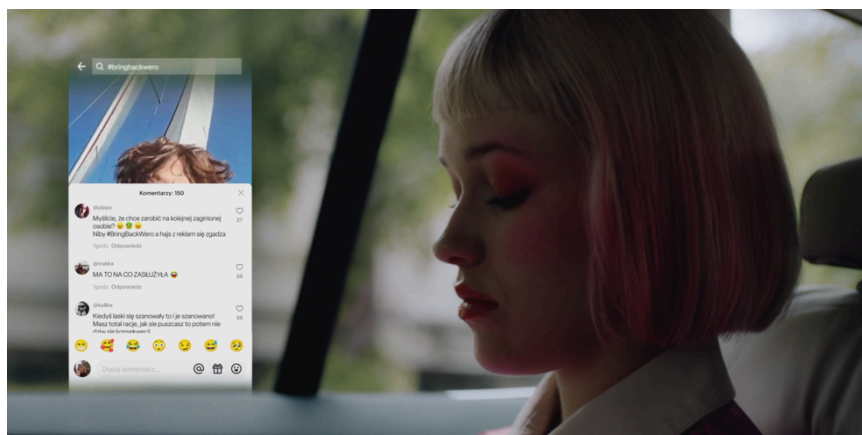
jedna osoba. Producenci, dążąc do utrzymania wysokiej płynności procesu produkcyjnego, zazwyczaj wymagają w umowach, aby przy produkcjach przekraczających określoną liczbę odcinków pracowało co najmniej dwóch montażystów. Pojedynczy montażysta odpowiada dziś głównie za miniseriale lub zamknięte historie fabularne liczące maksymalnie cztery epizody. Produkcje bardziej rozbudowane niemal zawsze angażują dwóch lub więcej montażystów.

Kiedy otrzymałem propozycję współpracy, największe zainteresowanie wzbudziła we mnie zarówno tematyka, jak i forma opowiadanej historii. Serial koncentruje się na współczesnych licealistach, czyli przedstawicielach pokolenia Z (potocznie nazywanym *gen z.*), utożsamianego między innymi z faktem, że nowe media zdominowały ich życie i są obecne niemal w każdym aspekcie relacji międzyludzkich. Ten motyw został wyraźnie zaakcentowany także w scenariuszu. Fabuła przedstawia losy nastolatków uczęszczających do jednej z trójmiejskich szkół średnich. Osią główną pozostaje próba rozwiązania zagadki zaginięcia tytułowej Alicji Stec. Bohaterka nie pamięta, gdzie przebywała przez ostatni rok, a grupa jej przyjaciół ukrywa przed nią fakty związane z nocą zaginięcia. W toku wydarzeń Alicja odkrywa, że bliscy ją okłamują, i postanawia podjąć z nimi walkę. Jednocześnie funkcjonuje jako aktywna influencerka, a widząc, że jej publiczność zaczyna się od niej odwracać, decyduje się ujawnić (niemal całą) prawdę, którą udało jej się dotychczas odkryć.

Pierwszym momentem finałowego odcinka, w którym pojawiają się nowe media, jest scena podróży Alicji wraz z rodzicami samochodem na wydarzenie organizowane przez Itakę. Bohaterka ma tam pełnić rolę promotorki i wspierać akcję poszukiwań zaginionych osób. Jej prawdziwy cel jest jednak inny: zamierza wezwać na scenę przyjaciół i wyświetlić na telebimie nagrania z nocy swojego zaginięcia, aby w ten sposób zdemaskować ich kłamstwa. Sama podróż zostaje ukazana jako moment pełen napięcia emocjonalnego, zapowiadający zbliżający się przełom w rozwoju fabuły.



Ilustracja 39. Kadr z serialu *#BringBackAlice* reż. D. Nickel, Alicja przegląda social media i streamy nadawane na żywo.



Ilustracja 40. Kadr z serialu *#BringBackAlice* reż. D. Nickel, kontynuacja sceny w aucie, z lewej strony kadru pojawia się zrzut ekranu telefonu Alicji (w domyśle to jej POV, w trakcie skrolowania).

Scena ta miała na celu uzasadnienie motywacji Alicji w podjęciu kluczowej decyzji. Cała sekwencja przeglądania telefonu trwa około trzydziestu sekund i rozpoczyna się ujęciem detalu – bliskim planem telefonu (widocznym na ilustracji powyżej). W tym momencie pojawia się warstwa audialna w postaci filmów w stylu *commentary*⁴⁰, odtwarzanych z urządzenia. Następnie kadr przechodzi w ujęcie bliskie, ukazujące twarz bohaterki oraz wolną przestrzeń po lewej stronie kadru. Równolegle wprowadzona zostaje animacja imitująca ekran smartfona Alicji. Animacja rozpoczyna się od wpisywanego hasztagu *#bringbackwero*, sugerującego, że w sieci zaczynają pojawiać się treści dotyczące poszukiwań Weroniki – dziewczyny, która zginęła wraz z Alicją i do chwili obecnej nie została odnaleziona.

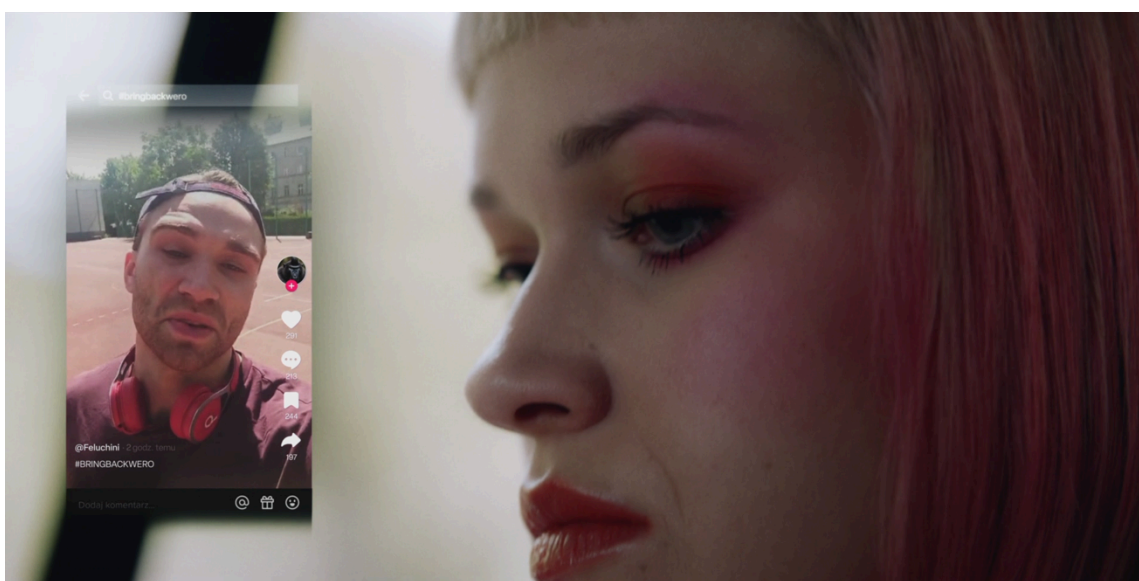
Najdłużej utrzymane zostaje ujęcie zestawiające twarz bohaterki z animacją ekranu, natomiast w finale zastosowano doskok – jeszcze bliższe ujęcie twarzy, podkreślające emocjonalne apogeum sceny. Alicję z letargu wybijają słowa matki: „Niektórym tym youtuberom powinni wyłączyć internet. Kochanie, nie przejmuj się. Będzie dobrze”. Rodzice, obecni w samochodzie, słyszeli bowiem negatywne komentarze płynące z głośników telefonu córki i starali się ją wesprzeć.

Scena przeglądania telefonu pełni istotną rolę dramaturgiczną, gdyż uzasadnia motywację Alicji do podjęcia dalszych działań. Zastosowane rozwiązania formalne – detaliczny kadr telefonu, animacja ekranu imitująca interfejs smartfona oraz zestawienie ich z twarzą bohaterki – wzmacniają wiarygodność emocjonalną sytuacji i wprowadzają widza w jej subiektywną perspektywę. Hashtag *#bringbackwero* odwołuje się do równoległego wątku

⁴⁰ *Commentary film* – odnosi się do gatunku audiowizualnego, gdzie kluczowym elementem jest odautorski komentarz, najczęściej wyrażany werbalnie, odnoszący się do omawianej treści.

fabularnego, podkreślając dramatyzm sprawy oraz obecność społeczności internetowej jako istotnego uczestnika narracji.

Kluczowe znaczenie ma stopniowanie emocji: początkowy detal telefonu buduje intymność, zestawienie twarzy z animacją ukazuje konflikt wewnętrzny bohaterki, a doskok do jeszcze bliższego ujęcia eksponuje moment emocjonalnego przesilenia. Wprowadzenie reakcji rodziców nie tylko kontrastuje świat cyfrowych bodźców z realną relacją międzyludzką, lecz także akcentuje szerszy problem – zderzenie pokoleń w odbiorze i rozumieniu nowych mediów. W ten sposób scena nie tylko rozwija fabułę, lecz również ilustruje, jak narzędzia nowomiedialne mogą pełnić funkcję katalizatora dramatycznego.



Ilustracja 41. Kadr z serialu *#BringBackAlice* reż. D. Nickel, kontynuacja sceny w aucie, doskok do najbliższego ujęcia Alicji.

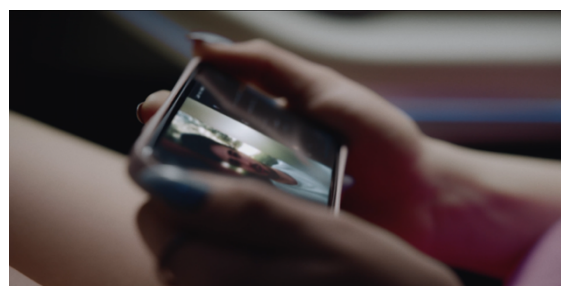
Scena ta okazała się szczególnie wymagająca w montażu, ponieważ sekwencja z telefonu – zarówno w warstwie dźwiękowej, jak i wizualnej – została dodana dopiero na etapie postprodukcji. Podczas pracy nad montażem oraz w trakcie kolejnych kolaudacji miejsce to zastępował jedynie napis informujący, jakie elementy pojawią się w finalnej wersji. Konstrukcja sekwencji, kolejność ujęć oraz ich długość musiały zostać zaproponowane już przez nas. Zadaniem moim i Agaty było więc stworzenie sceny, w której bohaterka i jej rodzice wchodzi w interakcję z treściami transmitowanymi za pośrednictwem telefonu.

Na etapie montażu rekwizyt w postaci smartfona wyświetlał jedynie zieloną planszę (greenbox), w którą w późniejszej fazie został wkluczowany obraz. Podobnie ekran pojawiający się obok głowy Alicji nie istniał w momencie pracy montażowej. Nie znaleźmy też dokładnie treści, które miały zostać na nim umieszczone, ani głosów, które miały pojawić

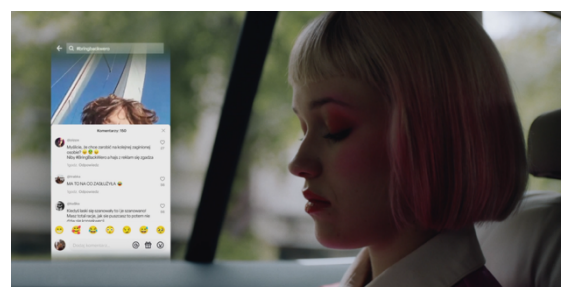
się w warstwie audialnej. Znane były jedynie intencje sceny – i to one musiały wystarczyć, by zmontować jej podstawowy kształt. Dopiero na dalszym etapie została ona wzbogacona o dodatkowe elementy audiowizualne. Do samego końca procesu montażu nie mieliśmy pełnej wiedzy, jak dokładnie będzie wyglądać finalna sekwencja, jednak od początku określone były tematy, jakie miała poruszać, oraz emocje, które powinna wywoływać w bohaterce i jej rodzicach.

Ostatecznie zdecydowaliśmy się na układ, w którym:

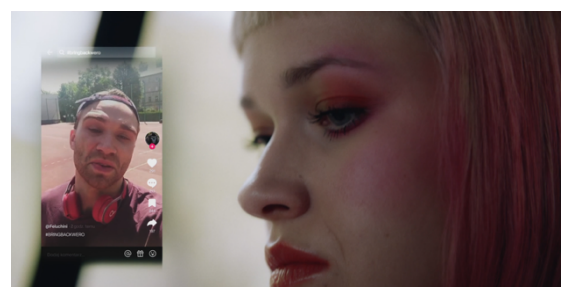
1. Detal telefonu otwiera sekwencję i wskazuje źródło oglądanych treści (tutaj pojawia się też audio).



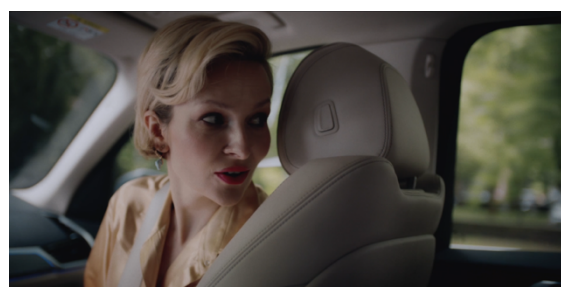
2. Plan bliski Alicji z wolną przestrzenią po lewej stronie, dziewczyna ucieka wzrokiem od ekranu, rozgląda się dookoła jedynie przysłuchując się dźwiękowi ze streamingu. W tym kadrze widz może śledzić zarówno ekran telefonu, jak i twarz bohaterki.



3. Dostępnym do najbliższego ujęcia na twarz Alicji, ekran telefonu w formie graficznej pozostaje na miejscu. Pomimo względnego spokoju, w Alicji buzują silne emocje.



4. Głos matki z offu i reakcja Alicji wzrokiem, następnie cięcie do bliskiego planu matki.



Synteza jaka powstała po dodaniu docelowej animacji jest w mojej ocenie udana. Uważam, że zestawianie w jednym kadrze twarzy bohatera z bodźcem w postaci nowych mediów, to jedno z ciekawszych rozwiązań jakie pojawiły się w paście montażowych narzędzi. Jak wskazują badania, które przeprowadziłem eye-trackerem (więcej na ten temat w rozdziale ósmym), zdecydowana większość oglądających kieruje wzrok na element nowo pojawiający się kadrze, czyli w tym przypadku ekran telefonu. Peryferyjnie widzą także twarz Alicji i co jakiś czas sprawdzają jej reakcje w kontekście oglądanych na smartphonie treści. Powstaje zatem efekt akcja-reakcja. Widzowie konfrontują dramatyczny przekaz dostarczany bohaterce za pomocą cyfrowych bodźców. Analizują też jak wpływa to na jej decyzje.

Kolejną sceną, gdzie intensyfikują się nowe media, jest plenerowe wydarzenie zorganizowane przez Itakę. Spotykają się tam niemalże wszyscy bohaterowie, łącznie z policjantkami prowadzącymi śledztwo, których zadaniem jest obserwowanie młodych, zarówno fizycznie, na miejscu, jak i ich reakcji w przestrzeni cyfrowej. Alicja razem z obecnym na wydarzeniu twórcą internetowym prowadzi streaming na żywo. Jedna z policjantek rozgląda się na miejscu wydarzenia i ogląda wywiad przeprowadzany na żywo z Tomkiem, bratem zaginionej Weroniki, dla której cała ta impreza została zorganizowana. W międzyczasie jeden z nastolatków – Janek, który ma największe umiejętności informatyczne, siedzi w szkolnej sali komputerowej i przeszukuje monitoringi, w celu znalezienia dowodów. W tym samym czasie Paula próbuje dodzwonić się do Patryka, który pod koniec poprzedniego odcinka spowodował wypadek samochodowy, w którym sam ucierpiał.

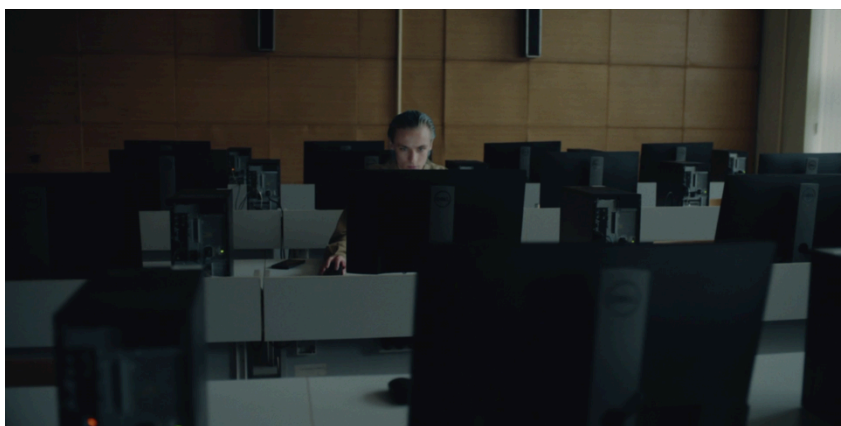
Zdaję sobie sprawę, że aby wszystkie te cyfrowe działania były dla widza zrozumiałe, raczej niezbędna jest wiedza, która pozwoli je od siebie odróżniać. Ważne jest także, żeby rozumieć ideę i cel tych działań. Jeśli serial będzie oglądał widz, który nie wie jak działają te narzędzia, to oczywiście zrozumie i odczyta napiętą atmosferę sceny, ale może mieć problem z połączeniem znaczeń tych działań oraz tego jak one na siebie oddziałują.



Ilustracja 42. Kadr z serialu *#BringBackAlice* reż. D. Nickel, Alicja udziela wywiadu internetowemu twórcy w ramach wydarzenia Itaki.



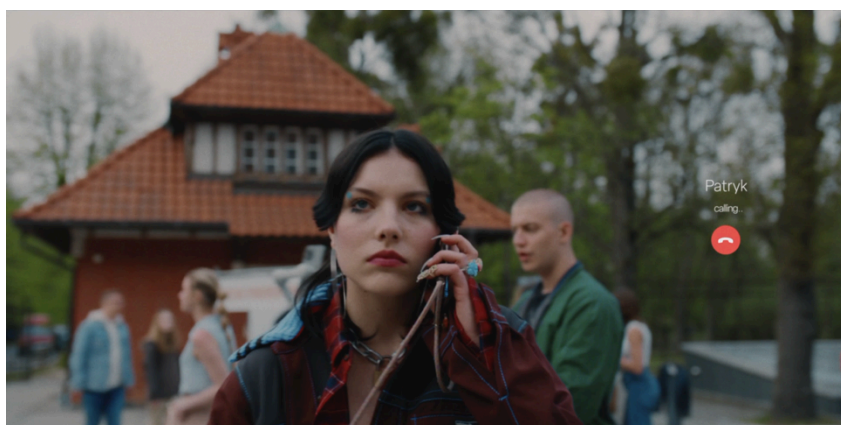
Ilustracja 43. Kadr z serialu *#BringBackAlice* reż. D. Nickel, policjantka monitoruje co dzieje się na wydarzeniu oraz śledzi co w związku z nim dzieje się w sieci, tu konkretnie ogląda wywiad Tomka – brata Weroniki.



Ilustracja 44. Kadr z serialu *#BringBackAlice* reż. D. Nickel, Janek w sali informatycznej przeszukuje monitoringi w poszukiwaniu dowodów.



Ilustracja 45. Kadr z serialu #BringBackAlice reż. D. Nickel, ciąg dalszy – Janek trafia na trop, którym później dzieli się z Paulą.

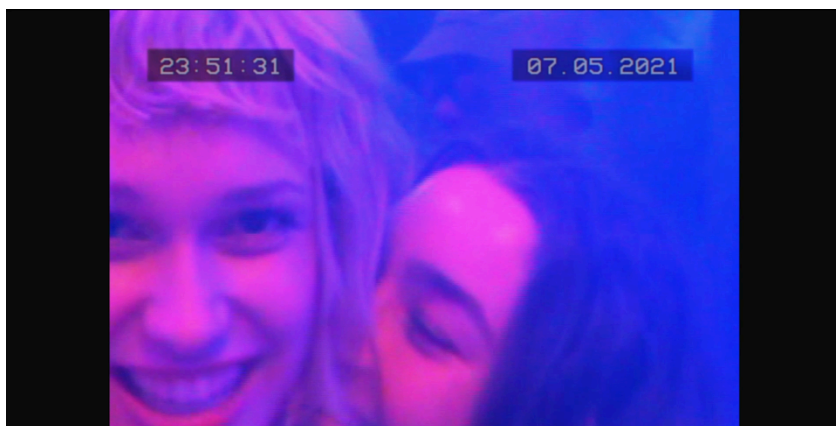


Ilustracja 46. Kadr z serialu #BringBackAlice reż. D. Nickel, Paula nie może dodzwonić się do Patryka, który miał wypadek samochodowy.

W tym przypadku dochodzi także kryminalny aspekt serialu. Poszukiwanie dowodów i poszlak odbywa się także w sieci. Bohaterami są głównie osoby młode, uczniowie i uczennice szkoły średniej. Nowe media to ich naturalne środowisko i dominujący środek komunikacji.



Ilustracja 47. Kadr z serialu #BringBackAlice reż. D. Nickel, Alicja wywołuje na środek sceny swoich przyjaciół, jej działanie nie było wcześniej ustalone, więc znajomi czują że dzieje coś dziwnego.



Ilustracja 48. Kadr z serialu *#BringBackAlice* reż. D. Nickel, Alicja wyświetla na telebimie materiał obnażający kłamstwa jej znajomych. Dzieje się to wśród dużej widowni i odwraca bieg dotychczasowych wydarzeń.

Ilustracja 47 i 48 pokazują fragmenty sceny, gdzie Alicja demaskuje kłamstwa swoich przyjaciół wśród widowni wydarzenia organizowanego przez Itakę. Dziewczyna wyświetla na telebimie materiał, który znalazła w kamerze Janka, który także uczestniczył w feralnej imprezie. Na filmie widać, jak grupa przyjaciół bawi się z Weroniką. Wcześniej te same osoby zeznawały, że nie było jej wtedy z nimi. Scena ta pokazuje, że obecnie bardzo łatwo wpływać na opinię publiczną, szczególnie za pomocą cyfrowych poszlak weryfikujących wersję zeznań oskarżonych z dowodami potwierdzającymi lub zaprzeczającymi ich wersję zdarzeń. Montując tę scenę, staraliśmy się pokazywać subiektywne materiały oglądane przez festiwalową publiczność, ale także przedstawiliśmy oryginalne nagranie (ilustracja 48), żeby widz mógł doświadczyć bezpośredniego obcowania z samym materiałem demaskującym zeznania przyjaciół Alicji.



Ilustracja 49. Kadr z serialu *#BringBackAlice* reż. D. Nickel, Alicja przemawia do swoich widzów. Materiał ma w domyśle imitować styl wypowiedzi znanej z internetowych vlogów.

Na końcu finałowego odcinka, pojawia się wypowiedź Alicji zaadresowana bezpośrednio do widzów. Jej twarz skierowana jest wprost do obiektywu, a samo nagranie pomimo braku elementów graficznych ma imitować styl wypowiedzi znany z vlogów internetowych, chociażby popularnego YouTube'a. Zabieg ten był też stosowany także w poprzednich odcinkach serialu, wykorzystanie go w odcinku finałowym jest klamrą narracyjną.

Jest to rodzaj swoistej przemowy do własnej, internetowej publiczności. Widz może odczuwać pewien rodzaj dysonansu, kiedy konfrontuje wypowiedź Alicji do widzów, z tym co zna z obserwacji jej zachowań i działań na przestrzeni całego serialu. Dualizm ten z pewnością podkreśla rodzaj cyfrowej kreacji, która często stoi w opozycji do postaw w codziennym życiu.

5.3. Montaż serialu *Swaci*.

Swaci w reżyserii Kordiana Piwowarskiego to produkcja wyraźnie odmienna od dwóch poprzednich seriali. Początkowo nie planowałem włączać jej do zestawu analizowanych prac. Ostatecznie jednak uznałem, że rozszerza ona perspektywę badań nad wykorzystaniem nowych mediów w produkcjach adresowanych również do starszej widowni, co stanowi interesujące i wartościowe pole do analizy.

Swaci to serial rodzinny, kierowany do szerokiej widowni telewizyjnej, ale ze szczególnym uwzględnieniem seniorów, którzy są głównymi bohaterami tej historii. To właśnie z ich perspektywy przedstawiona jest większość wydarzeń budujących fabułę. W konsekwencji założenia gatunkowe narzucają twórcom określone ramy oraz zestaw zasad, których należy przestrzegać w procesie realizacji. Serial ten jest również adaptacją ukraińskiego oryginału pod tym samym tytułem – *Svaty*⁴¹, emitowanego w latach 2008-2021. Jak podaje serwis IMDB to łącznie 72 odcinki, składające się na 7 sezonów⁴². Serial na przestrzeni lat miał kilku reżyserów, a jednym ze współproducentów i współscenarzystów jest Wołodymyr Zelensky.

Polska wersja serialu to aktualnie 16 odcinków⁴³, które zostały podzielone na dwa sezony, z których każdy liczy 8 odcinków. Jestem autorem montażu wszystkich szesnastu epizodów, jednak w skład mojego dzieła pracy doktorskiej włączyłem tylko dwa odcinki – konkretnie odcinek czwarty i siódmy sezonu pierwszego. Decyzja ta miała charakter pragmatyczny: tylko w tych częściach fabuły pojawiają się wyraźniejsze odniesienia do nowych mediów.

Przechodząc do samej pracy nad serialem, należy podkreślić specyfikę realizacji produkcji rodzinnej. Założeniem twórców było stworzenie historii możliwie uniwersalnej, tak aby serial mógł być oglądany wspólnie przez seniorów oraz ich dzieci i wnuki. W konsekwencji wszystkie działania bohaterów, ich intencje i motywacje musiały być przedstawione w sposób maksymalnie czytelny i jednoznaczny. Nie było tu miejsca na niedomówienia, zawieszenia czy sytuacje, w których postać zachowuje się wbrew swojej charakterystyce. Choć sam stosunkowo rzadko sięgam po kino i seriale rodzinne, swoje zadanie twórcze starałem się zrealizować jak najlepiej, w pełni respektując wymogi gatunkowe.

⁴¹ *Svaty*, reż. A. Yakovlev, A. Mamedov, Y. Morozov, Ukraina, 2008-2021

⁴² IMDb, *Svaty* [online]. Źródło: <https://www.imdb.com/title/tt1820225/> [dostęp 15.08.2024]

⁴³ Stan na wrzesień 2025 roku.

Serial *Swaci* można sklasyfikować jako lekką komedię telewizyjną, w której dominuje połączenie wątków obyczajowych z humorem sytuacyjnym. Opowiada on historię zderzenia dwóch odmiennych światów i stylów życia. Z jednej strony mamy rodzinę Gąsiorów – wiejską, wyznającą tradycyjne wartości – z drugiej zaś rodzinę Kwiatkowskich, żyjącą w mieście, bardziej zamożną, inteligencką i nowoczesną. Ich dzieci, Ania i Mateusz, zawarły związek małżeński, którego owocem jest córka Maja. Osią konfliktu staje się rywalizacja dziadków ze strony matki i ojca o względy wnuczki. Sytuacja ta prowadzi do wielu komediowych zdarzeń, wynikających przede wszystkim z różnic charakterów oraz odmiennych systemów wartości tytułowych swatów. Oryginalna wersja serialu zdobyła dużą popularność w Ukrainie, Rosji oraz krajach postsowieckich, natomiast polską adaptację wyprodukowała firma Polot Media na zlecenie telewizji Polsat.



Ilustracja 50 i 51. Kadr z serialu *Swaci* reż. K. Piwowarski (z lewej) oraz kadr z serialu *Svaty* reż. A. Yakovlev, A. Mamedov, Y. Morozov (z prawej) – osobą rejestrującą obraz jest wnuczka Maja, a w ukraińskim pierwowzorze jeden z dziadków.



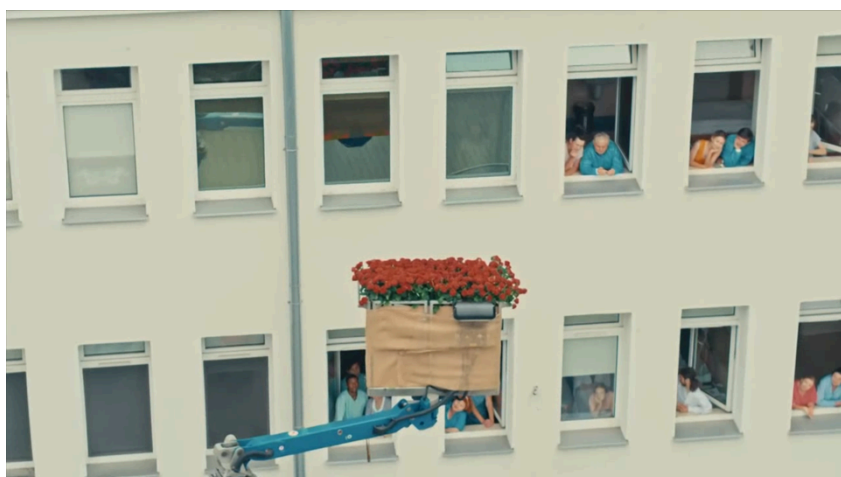
Ilustracja 52 i 53. Kadr z serialu *Swaci* reż. K. Piwowarski, (z lewej) oraz kadr z serialu *Svaty* reż. A. Yakovlev, A. Mamedov, Y. Morozov (z prawej) – pokazany obraz z urządzenia rejestrującego obraz, wraz z dodanym w postprodukcji efektem graficznym

Czwarty odcinek rozpoczyna się sceną, w której Maja rejestruje telefonem rodzinne wydarzenie – zasadzenie drzewka z okazji zbliżających się narodzin nowego dziecka. Podczas montażu szczególnie istotne było, aby widzowie od początku mieli jasność co do sytuacji: kto nagrywa, kogo nagrywa i co dokładnie znajduje się w rejestrowanym materiale. Z tego względu zdecydowałem się otworzyć odcinek kadrem ustanawiającym, ukazującym

Mają z widocznym telefonem. Następnie wykorzystałem fragment nagrania zarejestrowanego przez bohaterkę, uzupełniony odpowiednią oprawą graficzną (m.in. ikonami imitującymi tryb nagrywania w aplikacji), aby jednoznacznie zasugerować, że jest to materiał powstały przy użyciu smartfona.

Gdyby nie rodzinny charakter serialu, zdecydowanie preferowałbym rozpoczęcie odcinka w sposób bardziej intrygujący – na przykład od dłuższego fragmentu nagrania z telefonu, ukazującego bohaterów i relacje między nimi, a dopiero później ujawniłbym, jaka jest to sytuacja i kto jest autorem nagrania.

Dla porównania przywołałem także kadr z ukraińskiego pierwowzoru serialu, powstałego około piętnastu lat wcześniej. W tamtej wersji bohaterowie korzystali nie ze smartfona, lecz z popularnej wówczas kamery typu handycam. Zestawienie to pokazuje, jak w ciągu kilkunastu lat zmieniła się forma dokumentowania i archiwizowania rodzinnych wydarzeń.



Ilustracja 54. Kadr z serialu *Śwaci* reż. K. Piwowarski, mąż Mateusz i córka Maja nie zostają wpuszczeni do szpitala i nie mogą odwiedzić rodzącej Ani, postanawiają przekazać jej bukiet za pomocą wynajętego podnośnika.



Ilustracja 55. Kadr z serialu *Śwaci* reż. K. Piwowarski, centrum sterowania dźwigiem, do kosza z kwiatami przypięty jest smartphone, dzięki któremu Mateusz i Maja widzą do którego okna mają kierować kosz z kwiatami.



Ilustracja 56. Kadr z serialu *Śwaci* reż. K. Piwowarski, Ania otrzymuje bukiet, z przypiętego do kosza telefonu słyszy głos córki i męża.



Ilustracja 57. Kadr z serialu *Śwaci* reż. K. Piwowarski, ostatnia scena odcinka 4, obie rodziny robią sobie pamiątkowe selfie. Znak współczesnych czasów i chęci upamiętniania ważnych wydarzeń za pomocą aparatu w telefonie komórkowym.

Powyższe kadry pokazują, że historia opowiedziana w 2008 roku we współczesnych realiach wymagała istotnej aktualizacji, dotyczącej przede wszystkim sposobów komunikacji – w tym wykorzystania smartfonów, komputerów osobistych oraz tabletów. Urządzenia te zostały wprowadzone do fabuły i wykorzystywane są przez bohaterów w typowych dla komedii sytuacjach humorystycznych. Uzasadnieniem obecności nowych technologii w tej narracji jest także fakt, że Mateusz – ojciec Mai – jest informatykiem. To właśnie on pełni funkcję przewodnika, starając się wprowadzać starsze pokolenie w świat nowych mediów.

Kolejnym odcinkiem pierwszego sezonu, w którym wyraźnie wykorzystano nowe media, jest odcinek siódmy. Już od pierwszej sceny Maja dokumentuje życie na wsi oraz swoją opiekę sprawowaną przez dziadków pod nieobecność rodziców przebywających na urlopie.

Komediowy wymiar sytuacji polega na tym, że dziewczynka z dziecięcą bezkompromisowością rejestruje wszystko, co dzieje się wokół niej – w szczególności zdarzenia, którymi dziadkowie woleliby nie dzielić się z rodzicami Mai.

W ten sposób bohaterka tworzy krótki, autorski film, którego premiera następuje w finale odcinka. Co więcej, bez konsultacji z dziadkami przesyła nagranie rodzicom. Dziadkowie usiłują ukryć przed swoimi dziećmi konflikty wewnętrzne oraz różnice w podejściu do wychowania wnuczki. Obawiają się bowiem, że ujawnienie tych napięć mogłoby w dłuższej perspektywie doprowadzić do ograniczenia czasu, jaki mogą spędzać z Mają.



Ilustracja 58. Kadr z serialu *Swaci* reż. K. Piwowarski, odcinek 7 zaczyna się ujęciem Mai, widzowie dostają informację, że dziewczynka rejestruje dziadków za pomocą telefonu na selfiesticku.



Ilustracja 59. Kadr z serialu *Swaci* reż. K. Piwowarski, materiały nagrywane telefonem opatrzone są odpowiednią grafiką. To zabieg typowy dla produkcji, gdzie materiał ma być możliwie jak najbardziej czytelny.



Ilustracja 60. Kadr z serialu *Swaci* reż. K. Piwowarski, ujęcie z kamery obiektywnej, pokazujące sposób rejestracji materiału przez Maję.



Ilustracja 61. Kadr z serialu *Swaci* reż. K. Piwowarski, każda scena rozpoczyna się ujęciem pokazującym autorkę nagrywanego materiału.



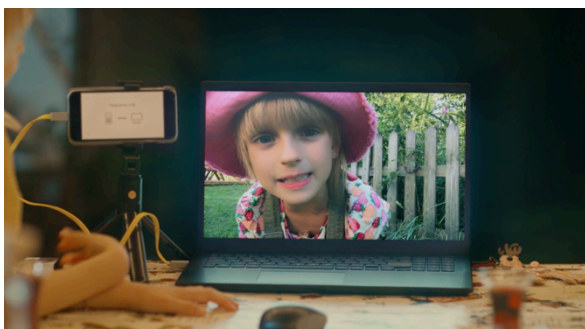
Ilustracja 62. Kadr z serialu *Swaci* reż. K. Piwowarski, ciąg dalszy sceny, widzimy również współczesne formy spędzania czasu dorosłych z dziećmi. Zabawy z wykorzystaniem technologii stały się już codziennością.



Ilustracja 63. Kadr z serialu *Swaci* reż. K. Piwowarski, dziewczynka nagrywa też swoją Lalkę, czyli sama organizuje sobie wolny czas w formie zabawy.



Ilustracja 64. Kadr z serialu *Swaci* reż. K. Piwowarski, Maja przez przypadek rejestruje sąsiada Motykę, który kradnie nalewkę jej dziadka. Ta sytuacja napędza konflikt w przyszłych odcinkach.



Ilustracja 65 i 66. Końcowe oglądanie materiałów nagranych i zmontowanych przez Maję. Z lewej strony kadr z polskiej wersji serialu *Swaci* – rok produkcji 2023 i ukraińskiego pierwowzoru *Svaty* z roku 2008. Widać zmianę technologiczną, jaka nastąpiła na przestrzeni 15 lat. Kamera typu handycam została zastąpiona kamerą z telefonu komórkowego, a telewizor kineskopowy lekkim, przenośnym laptopem.



Ilustracja 67 i 68. Ciąg dalszy poprzedniego zestawienia. Porównanie zmieniającej się na przestrzeni lat technologii.
Telewizor kineskopowy zastąpiony został laptopem.

Ten serial rodzinny, posługując się językiem klasycznej komedii, w sposób prosty, a zarazem ciepły i pouczający ukazuje obecność nowych technologii w życiu wielopokoleniowej rodziny. Każde pokolenie odnosi się do nich odmiennie, wykorzystuje je w inny sposób i interpretuje zgodnie z własnymi doświadczeniami. Różnice te prowadzą do szeregu nieporozumień, które stają się źródłem humoru sytuacyjnego i napędzają warstwę komediową opowieści. Tego rodzaju narracja może sprzyjać oswojeniu widzów z myślą, że technologie nieuchronnie generują zarówno korzyści społeczne, jak i potencjalne trudności. Ujęcie problemu w lekkiej, zdystansowanej formie pozwala nie tylko dodać odbiorcom otuchy, lecz także zachęca do refleksji oraz bardziej świadomej konfrontacji z narzędziami, które w swoim założeniu mają wspierać komunikację i budowanie trwałych relacji z bliskimi.

Pomimo specyficznej formy serialu i momentami bardzo prostej fabuły traktuję ten projekt jako swoistą „misję społeczną”. Komediowa próba połączenia generacji i poszukiwania międzypokoleniowych mostów dawała poczucie realizowania wartościowego zadania. Jednocześnie maksymalne upraszczanie historii stanowiło niemałe wyzwanie. Mając na uwadze konieczność pełnej klarowności każdej sceny, zdarzało się, że scenariusz lub realizacja materiału były zbyt zawile, co wymagało ode mnie opracowania ich w montażu w sposób bardziej przystępny dla widza. Dodatkowym ograniczeniem był narzucony przez stację format – dokładnie 44 minuty, co do klatki. Ponieważ odcinki w wersji scenariuszowej zazwyczaj były dłuższe, proces ich skracania musiał być szczególnie staranny i spójny. Najważniejsze jednak jest dla mnie to, że miałem okazję zmierzyć się z gatunkiem, którego wcześniej nie realizowałem, co stanowiło cenne doświadczenie zawodowe.

6. Percepcja widza i technologia eye-tracking

6.1. Analiza wybranych scen na grupie badanych

Gdy w trakcie studiów doktoranckich od promotora Jarosława Kamińskiego dowiedziałem się, że Szkoła Filmowa w Łodzi dysponuje urządzeniem typu eye-tracker, uznałem że może on stanowić cenne uzupełnienie prowadzonych przeze mnie badań. Jako montażysta pracuję przede wszystkim w sposób analityczny i intuicyjny. Oprócz oczywistej roli współtwórcy, pełnię także funkcję pierwszego widza. Wierzę, że wrażliwość oraz empatia, którymi staram się kierować w procesie montażu – oraz w interakcji z reżyserem i innymi członkami zespołu twórczego – mają szansę przełożyć się na podobne odczucia po stronie widzów. Mam jednak świadomość, że jest to podejście o charakterze życzeniowym, gdyż sam proces percepcji i interpretacji dzieła audiowizualnego odznacza się wysokim stopniem złożoności. Odbiór takiego utworu ma charakter indywidualny i subiektywny, a każdy widz interpretuje go przez pryzmat własnych doświadczeń. Na sposób postrzegania dzieła wpływa szereg czynników – od biograficznych i światopoglądowych, przez osobiste oczekiwania wobec medium, aż po tak podstawowe aspekty, jak aktualny stan emocjonalny odbiorcy w chwili projekcji.

Z tego względu, kierując się czysto badawczą ciekawością, postanowiłem przeanalizować sposób, w jaki widzowie odbierają konkretny materiał audiowizualny, z którym miałem okazję pracować w ramach swojej ścieżki zawodowej. Twórcy, konstruując poszczególne sceny, działają w oparciu o określone intencje, których realizacja jest rezultatem współpracy wielu osób – na czele ze scenarzystą, reżyserem, operatorem obrazu oraz całą ekipą zaangażowaną w proces preprodukcji i następujący po niej okres zdjęciowy. Zrealizowany materiał zdjęciowy trafia następnie do montażowni, gdzie nadawana jest mu ostateczna forma.

W obrębie własnej praktyki zawodowej operuję konkretnym zestawem ujęć, których selekcja, długość oraz układ wynikają z szeregu świadomych decyzji. Decyzje te są efektem zarówno wcześniej przyjętych założeń, jak i spontanicznych działań o charakterze eksperymentalnym lub intuicyjnym, mieszczących się w ramach poszukiwań formalnych.

Zdarza się, że podejmuję działania niekonwencjonalne, świadomie łamiąc ogólnie przyjęte zasady montażu lub tworzę wariacje na temat schematów charakterystycznych dla określonych gatunków czy stylów. Niektóre z tych rozwiązań spotykają się z akceptacją reżyserów i producentów, inne zostają porzucone w kolejnych wersjach montażu.

Zaintrygowany pytaniem, czy widzowie odbierają montowane przeze mnie sceny w sposób zbliżony do mojego własnego postrzegania, zdecydowałem się przygotować zestaw wybranych fragmentów z trzech seriali oraz jednego filmu krótkometrażowego, które zostały uprzednio omówione w niniejszej pracy. Celem tego zabiegu było stworzenie materiału umożliwiającego refleksję nad potencjalną zbieżnością lub rozbieżnością pomiędzy intencją twórczą, a percepcją odbiorczą.

Film trwa 9 minut i składa się z selekcji scen, według poniższej chronologii:

- sceny z serialu *Pewnego razu na krajowej jedyńce* – 4 minuty 21 sekund
- scena z serialu *#BringBackAlice* – 1 minuta i 9 sekund
- sceny z serialu *Swaci* – 1 minuta
- sceny z filmu krótkometrażowego *Love xD* – 2 minuty i 28 sekund.

Sceny zostały ułożone w chronologii przedstawionej powyżej. Selekcję fragmentów z poszczególnych seriali i filmów poprzedzała plansza z tytułem serialu i filmu. Przed projekcją nie informowałem widzów o charakterze ani kolejności oglądanych materiałów – zostali jedynie poinformowani, że badanie dotyczy fragmentów treści, których byłem montażystą.

Wybrane przeze mnie sceny nie miały tworzyć nowej struktury narracyjnej ani korelować ze sobą fabularnie. Stanowiły jedynie zbiór fragmentów, w których pojawiały się elementy nowych mediów lub zastosowanie podziału ekranu. Byłem świadomy, że odbiorcy mogą próbować doszukiwać się powiązań między przedstawionymi historiami, przypisując im dodatkowe znaczenia wynikające z kolejności projekcji czy zróżnicowanej długości, jednak nie stanowiło to przedmiotu mojego badania.

Jego głównym celem było ustalenie, na które elementy oraz z jaką intensywnością widzowie kierują wzrok w obrębie danej sekwencji. Wybór fragmentów podyktowany był zatem przede wszystkim intensywnością występujących w nich bodźców oraz obecnością elementów kadru rywalizujących – w sposób pośredni lub bezpośredni – o uwagę odbiorcy. Na kolejnym etapie zamierzałem skonfrontować uzyskane wyniki z własnymi założeniami montażowymi, aby odpowiedzieć na pytanie: czy wiedząc to, co ujawniło badanie, zmontowałbym te sceny inaczej, czy też pozostałbym przy swoich pierwotnych decyzjach?

W realizacji badań niezwykle cenną pomoc okazała mi Dagna Kidoń, pracująca w Szkole Filmowej w Łodzi. W 2023 roku obroniła ona na Uniwersytecie Łódzkim rozprawę doktorską pt. *Spoleczne uwarunkowania sztuki współczesnej. Badania z wykorzystaniem okulografii*.

Dagna, która w trakcie swojego doktoratu zdobyła doświadczenie w korzystaniu z eye-trackera, wprowadziła mnie w tematykę i nauczyła obsługi tego narzędzia. Podzieliła się zarówno wiedzą teoretyczną, jak i praktyczną, a także wsparła mnie w organizacji oraz realizacji samego badania. Choć w swojej rozprawie koncentrowała się przede wszystkim na analizie obrazów statycznych – fotografii i instalacji sztuki współczesnej – stosunkowo łatwo udało nam się przenieść te doświadczenia na grunt analizy obrazów ruchomych.

Jestem Dagnie Kidoń szczególnie wdzięczny za poświęcony czas i zaangażowanie. Bez jej wsparcia przeprowadzone badania nie osiągnęłyby obecnego poziomu. Nasza współpraca potwierdza również, że międzywydziałowa wymiana doświadczeń i otwartość na interdyscyplinarne podejścia mogą przynieść wymierne rezultaty. Dodam, że Dagna także zainteresowała się zagadnieniami percepcji filmowej, czego wyrazem są prowadzone przez nią aktualnie zajęcia pt. *Percepcja filmu* dla studentów trzeciego roku montażu filmowego w Szkole Filmowej w Łodzi.

Czym jest eye-tracker i na jakiej zasadzie działa? Na rynku dostępnych jest wiele modeli i wersji tego urządzenia, ale generalnie można przyjąć, że:

Eye-tracking jest nowoczesną metodą badania postrzegania przez ludzi różnych obiektów znajdujących się przed nimi. Metoda ta polega na śledzeniu ruchu gałek ocznych za pomocą specjalnie zaprojektowanej kamery. Dzięki niej możemy się dowiedzieć, gdzie człowiek patrzy, które elementy są przez niego dostrzegane, a które pomijane⁴⁴.

W moim badaniu wzięło udział 35 osób. W przypadku dwóch z nich eye-tracker nie zarejestrował danych poprawnie, co sprawiło, że uzyskane wyniki były wadliwe. Ostateczna analiza została więc oparta na wynikach pomiarów przeprowadzonych na grupie 33 osób. Wprowadziłem dwa podstawowe kryteria podziału uczestników: wiek oraz płeć biologiczna.

⁴⁴ Interlab, *Czym jest eye tracking?* [online]. Źródło: <https://www.interlab.pl/news/czym-jest-eye-tracking.html> [dostęp: 7 sierpnia 2025]

Przydzieliłem grupie dwie kategorie wiekowe:

- **młodzi dorośli** – przedział wiekowy 18 – 35 lat
- **doświadczeni dorośli** – przedział wiekowy 60+

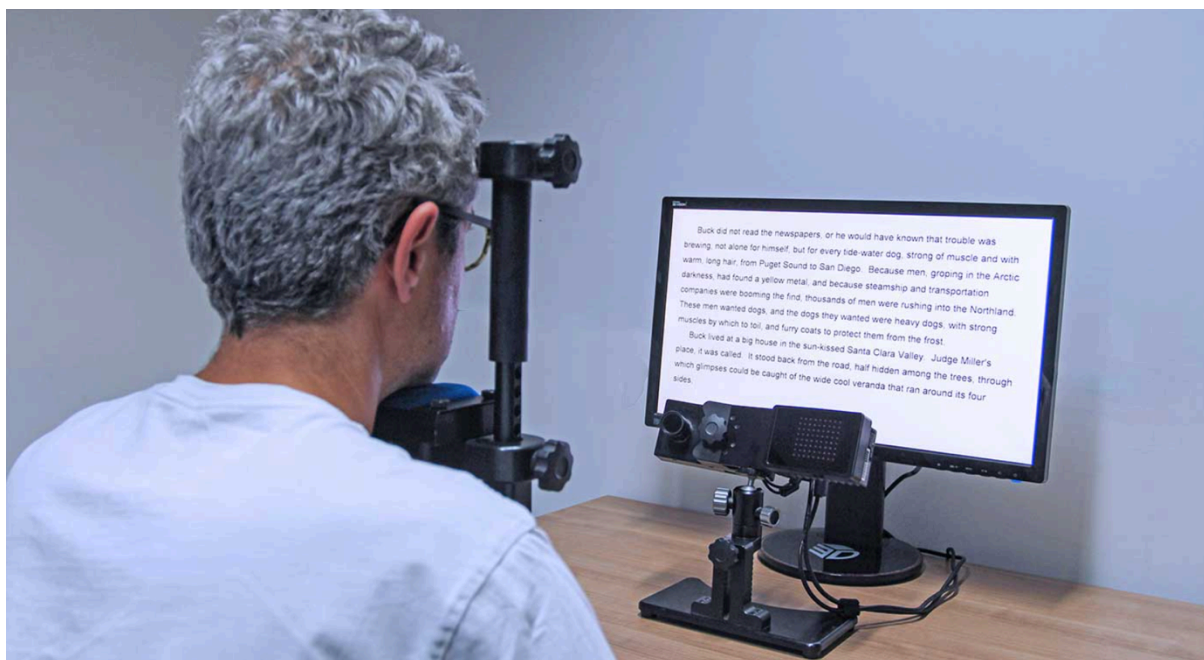
Podział ze względu na płeć:

- **22 kobiety** (w tym 13 z grupy młodych dorosłych i 9 z grupy doświadczonych dorosłych)
- **11 mężczyzn** (w tym 9 z grupy młodych dorosłych i 2 z grupy doświadczonych dorosłych)

Grupa młodych dorosłych to głównie studenci Szkoły Filmowej w Łodzi z kierunków fotografia i montaż filmowy. Osoby z grupy doświadczonych dorosłych to członkowie Towarzystwa Przyjaciół Muzeum Sztuki w Łodzi. Mam świadomość, że przeprowadzone przeze mnie badanie ma charakter pogładowy i nie było realizowane w oparciu o standardowe kryteria oraz wytyczne badań statystycznych. Respondenci biorący w nim udział wykazują zainteresowanie filmem oraz szeroko pojętą sztuką. Posiadają również doświadczenie i obycie w zakresie odbioru dzieł audiowizualnych.

Celem badania było zidentyfikowanie określonych tendencji oraz skonfrontowanie moich założeń twórczych z percepcją i interpretacją utworu przez odbiorców – zarówno na poziomie intelektualnym, jak i poznawczym. Kluczowym zamierzeniem była również ocena potencjału wykorzystania eye-trackera jako narzędzia wspierającego twórców w procesie realizacji dzieł audiowizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem produkcji korzystających z języka nowych mediów.

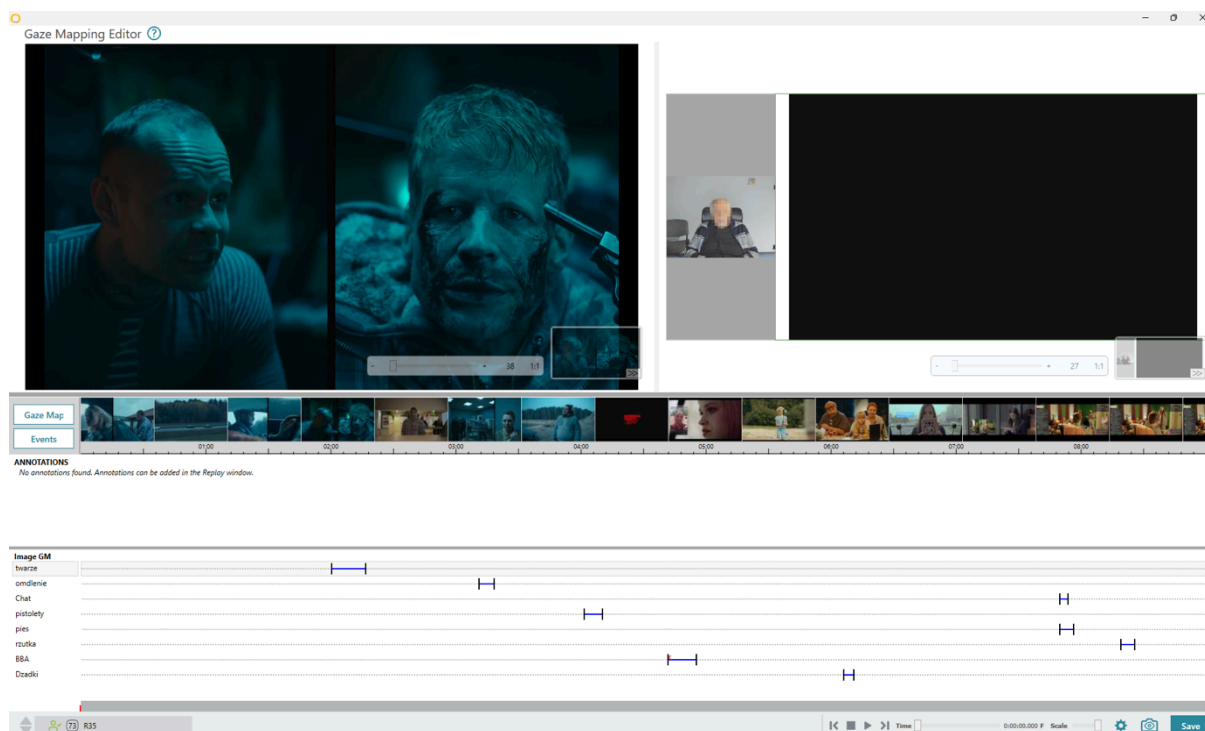
Fizyczne urządzenie eye-trackera musi być podłączone i kompatybilne z programem lub aplikacją, która zbiera, archiwizuje, analizuje i przetwarza informacje pozyskane przez urządzenie. W przypadku mojego badania był to program iMotions. Dane można przypisywać do konkretnych projektów oraz analizować na wiele sposobów. Możliwości badań i sposobów ich przetwarzania oraz analizy są praktycznie nieskończone, ograniczone w zasadzie jedynie wyobraźnią badaczy. Eye-trackery znajdują zastosowanie w wojsku (m.in. w szkoleniach i analizach), a także w wielu innych branżach – przede wszystkim w marketingu i reklamie, ale również w edukacji.



Ilustracja 69. Przykładowy model urządzenia typu eye-tracker. Na rynku jest wiele modeli i konfiguracji tego sprzętu, ale najczęściej wyglądają one stosunkowo podobnie., Źródło: <https://www.sr-research.com/eyelink-1000-plus/> [dostęp 11.07.2025]

Poniżej przedstawiono zrzut ekranu z komputera, na którym widoczny jest interfejs programu iMotions. Oprogramowanie to służy do zapisu danych z eye-trackera, a także do ich przechowywania i analizy. Sam program nie wygląda na skomplikowany w obsłudze, ale oferuje szerokie spektrum funkcjonalności i rozbudowane narzędzia analityczne.

Interfejs iMotions w pewnym stopniu przypomina zasady działania programów do montażu filmowego. Użytkownicy mają do dyspozycji oś czasu (tzw. *timeline*), na której można wskazać fragment materiału przeznaczony do analizy. W przypadku tworzenia m.in. map cieplnych (*heatmaps*) użytkownik zaznacza konkretny wycinek filmu, który program ma przetworzyć. W ramach mojego badania wybieraliśmy fragmenty stosunkowo krótkie, tak aby odnieść się do precyzyjnie określonych momentów scen, a nie do przebiegu dłuższych sekwencji. Analizowane fragmenty widoczne są na dole ilustracji w formie granatowych znaczników, które pozwalają precyzyjnie określić odcinki materiału wybrane do dalszej analizy. W górnej części ekranu znajduje się odtwarzany film (po lewej stronie) i obraz osoby badanej wraz z wynikami rejestracji jej aktywności wzrokowej (po prawej stronie). Takie zestawienie umożliwia równoczesną obserwację materiału źródłowego oraz sposobu jego percepcji przez uczestnika badania, co pozwala dokładnie wskazać fragmenty i elementy kadru, które chcemy poddać analizie.



Ilustracja 70. Zrzut ekranu z programu iMotions, służącego do analizy danych z eye-trackera. Archiwum prywatne autora.

Skonfrontowanie własnej pracy twórczej z jej fizycznym odbiorem przez widzów stanowi dla większości artystów istotne doświadczenie. Jeżeli film lub serial znajduje się jeszcze w fazie powstawania, informacje zwrotne uzyskane od odbiorców mogą posłużyć do wprowadzenia zmian. W przypadku dzieła już ukończonego, zebrane dane pozwalają na wyciągnięcie wniosków oraz skonfrontowanie pierwotnych założeń z faktycznym odbiorem.

W dalszej części przedstawię wyniki dziewięciu analiz opierających się na mapie cieplnej, która wizualizuje intensywność skupienia wzroku na poszczególnych obszarach kadru. Po wykonaniu badania i zebraniu danych od wszystkich respondentów, można je analizować na wiele sposobów. Mapa cieplna jest jednym z najbardziej cenionych przez mnie narzędzi, bo jest w stanie nałożyć na siebie wyniki analizy wszystkich prób. Możliwe jest także segregowanie ich w różne podgrupy i porównywanie zmiennych.

Mapa cieplna zaznacza na obrazie trzy poziomy gradacji kolorystycznej:

- **kolor zielony** – to obszar regularnego skupienia wzroku
- **kolor żółty** – jeszcze silniejsze i dłuższe utrzymywanie spojrzenia
- **kolor czerwony** – najbardziej długotrwała i intensywna koncentracja wzroku

Dodatkowo badanych podzieliłem na pięć kategorii:

- **kobiety**
- **mężczyźni**
- **młodzi dorośli (przedział wiekowy 18 – 30 lat)**
- **doświadczeni dorośli (wiek powyżej 55 lat)**
- **grupa ogólna (wszyscy)**

Taki podział umożliwił wskazanie określonych tendencji i wzorców, choć nie zawsze były one tak jednoznaczne, jak można by przypuszczać. W dalszej kolejności, zgodnie z chronologią zdarzeń, zaprezentuję analizę wybranych fragmentów scen z serialu *Pewnego razu na krajowej jedyńce*, *#BringBackAlice*, *Swaci* i filmu *Love xD*.

Heatmapy będę przedstawiał w kolejności: kobiety – mężczyźni; młodzi dorośli – doświadczeni dorośli i na koniec, w większym niż pozostałe formacie będzie heatmapa z analizą intensywności patrzenia wszystkich osób.

Podział ten zastosowany jest do analizy wybranych dziewięciu scen. Pod każdym zestawem ilustracji znajduje się moja analiza. Wszystkie ilustracje zostały wyrednerowane programem iMotions.

Heatmapy generowane na podstawie danych eye-trackingowych przedstawiają przestrzenny rozkład uwagi widzów w analizowanych scenach. Każdy punkt skupienia wzroku rejestrowany przez urządzenie zostaje naniesiony na obraz, a następnie dane te są agregowane i wizualizowane w formie kolorowych map. Obszary o największej koncentracji spojrzeń zaznaczane są kolorem czerwonym, miejsca o nieco mniejszej intensywności obserwowania – żółtym i w następnej kolejności zielonym, natomiast fragmenty niemal pomijane nie są oznaczane żadnymi konkretnymi kolorami.

Dzięki temu badacz zyskuje przejrzysty obraz tego, które elementy kadru przyciągają największą uwagę widzów, a które pozostają na marginesie percepcji. Taka wizualizacja pozwala weryfikować skuteczność zabiegów narracyjnych i kompozycyjnych, a także porównywać reakcje różnych grup odbiorców w ramach tych samych sekwencji filmowych.



Heatmapa – kobiety



Heatmapa – mężczyźni



Heatmapa – młodzi dorośli



Heatmapa – doświadczeni dorośli



Heatmapa – wszyscy

Najistotniejsze dla mnie dane znajdują się w mapie cieplnej dotyczącej wszystkich osób badanych. Dane dotyczące podgrup podzielonych ze względu na wiek i płeć biologiczną pełnią funkcję uzupełniającą. Z przedstawionej wizualizacji wynika, że uwaga widzów w największym stopniu koncentruje się na twarzy Emila (po prawej stronie kadru), szczególnie w okolicach jego oczu. Jest to interesujące, ponieważ w analizowanej scenie kwestię dialogową wypowiada Siwy (postać po lewej stronie kadru), co mogłoby sugerować, że to właśnie on będzie obiektem wzmożonej uwagi widzów. Zjawisko to można tłumaczyć tendencją odbiorców do poszukiwania źródła dźwięku. W psychologii percepcji opisuje je

m.in. efekt McGurka, polegający na tym, że w sytuacji rozbieżności pomiędzy bodźcami wzrokowymi i słuchowymi mózg próbuje dopasować ruch warg do odbieranego dźwięku⁴⁵.

Dodatkowym czynnikiem wpływającym na sposób oglądania jest tzw. „nawykowy kierunek skanowania obrazu” (ang. *reading direction bias*). W kulturach, w których czytanie odbywa się od lewej do prawej, widzowie często w podobny sposób prowadzą wzrok w analizie materiału wizualnego. W omawianym przypadku uwagę przyciąga jednak przede wszystkim ekspresyjna, milcząca twarz Emila, na której widoczne są ślady mogące wskazywać na pobicie lub wypadek, a także jego zachowania sugerujące zbliżającą się próbę samobójczą.

Z perspektywy widza elementy te wydają się bardziej angażujące, co sprawia, że spojrzenia koncentrują się na Emilu, mimo obecności licznych konkurencyjnych bodźców.

Analiza podgrup wskazuje dodatkowo, że u osób starszych spojrzenia są bardziej rozproszone, natomiast u osób młodszych koncentrują się głównie w tzw. obszarze T na twarzach obojga bohaterów, choć z wyraźnym wskazaniem na Emila. Interesującym spostrzeżeniem jest również to, że kobiety kierowały uwagę na obie postacie z podobną intensywnością.

Zastosowanie technologii eye-trackingu pozwala w tym kontekście nie tylko na analizę samych kierunków spojrzeń, lecz także na badanie dynamiki i czasu fiksacji. Dane te umożliwiają uchwycenie momentów szczególnego napięcia emocjonalnego oraz wskazanie elementów wizualnych, które stanowią tzw. punkty kotwiczące narrację filmową. Dzięki temu badacz zyskuje możliwość bardziej precyzyjnego określenia, które fragmenty sceny pełnią kluczową rolę w odbiorze, a które są marginalizowane.

Co więcej, funkcjonalności eye-trackera mogą być wykorzystywane także do porównania reakcji różnych grup demograficznych, co pozwala na weryfikację hipotez dotyczących zróżnicowanego odbioru treści audiowizualnych. Analiza ścieżek skanowania obrazu, długości fiksacji czy liczby powrotów spojrzeń do tych samych elementów może ujawniać subtelne różnice w sposobie interpretacji sceny, wynikające np. z wieku, płci czy wcześniejszych doświadczeń kulturowych. W badaniach nad filmem daje to wyjątkową szansę na zrozumienie nie tylko samej estetyki dzieła, lecz także mechanizmów psychologicznych kierujących uwagą widza.

⁴⁵ Sabater Valeria, Efekt McGurka, słyszenie oczami [online]. Źródło: <https://pieknoumyslu.com/efekt-mcgurka-slyszanie-oczami/> [dostęp: 8 sierpnia 2025]



Heatmapa – kobiety



Heatmapa – mężczyźni



Heatmapa – młodzi dorośli



Heatmapa – doświadczeni dorośli



Heatmapa – wszyscy

Analizowana scena przedstawia kradzież na zapleczu banku, podczas której zamaskowany Emil wydaje polecenia zakładnikom. W tym przypadku zastosowałem split screen o nierównych proporcjach: plan ogólny po lewej stronie zajmuje około 2/3 ekranu, natomiast portret pracownicy banku po prawej – około 1/3. Mimo mniejszej powierzchni kadru to właśnie portret przyciąga intensywniejszą uwagę widzów. Plan ogólny odbierany jest bardziej rozproszonym spojrzeniem – odbiorcy starają się wydobyć z niego maksymalną ilość informacji, a największe skupienie wzroku koncentruje się na zakładniku, w którego wymierzona jest broń.



Heatmapa – kobiety



Heatmapa – mężczyźni



Heatmapa – młodzi dorośli

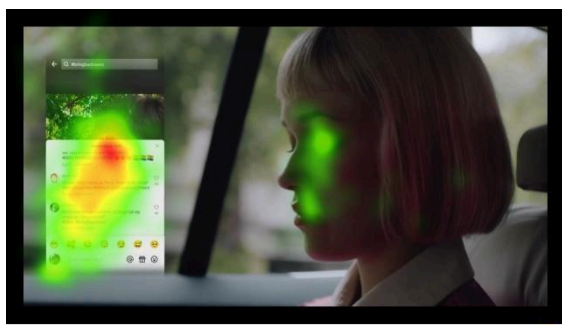


Heatmapa – doświadczeni dorośli

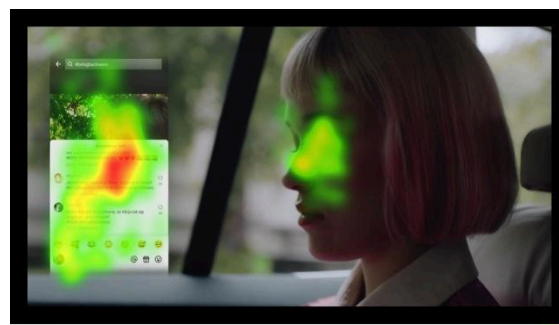


Heatmapa – wszyscy

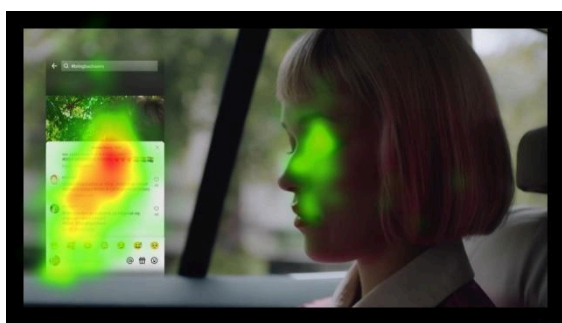
Scena strzelaniny pokazana jest w trójdzielnym kadrze, z większym obrazem centralnym i mniejszymi bocznymi. Widzowie najpierw skupiają uwagę na postaciach z bronią i ich twarzach, następnie na samych broniach i potencjalnych celach (np. głowie bohatera w lewym kadrze czy korpusie bohatera w prawym). Analiza pokazała różnice między grupami: starsi patrzyli szerzej i peryferyjnie, młodszy – punktowo. Kobiety częściej koncentrowały się na Siwym, prowodyrze agresji, mężczyźni na spokojniejszym Emilu. Co istotne, widać że oglądający starali się obserwować dość równomiernie każdą twarz. Chociaż intensywności nie są jednakowe, żaden bohater nie był pomijany.



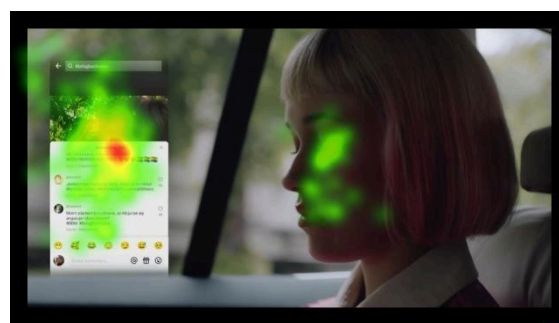
Heatmapa – kobiety



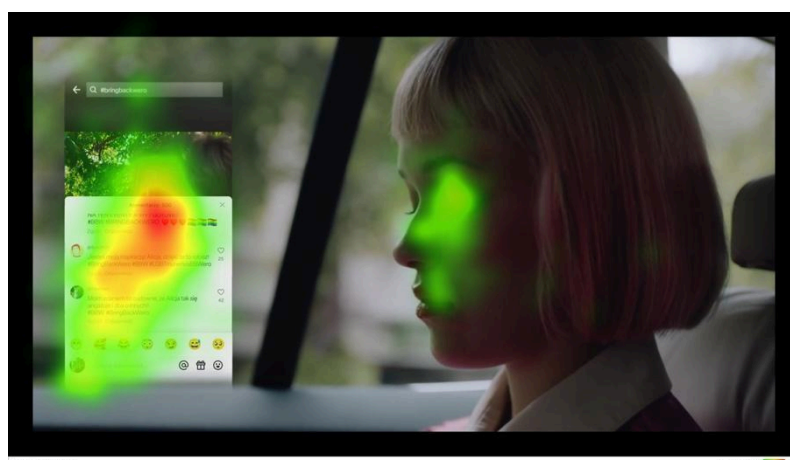
Heatmapa – mężczyźni



Heatmapa – młodzi dorośli

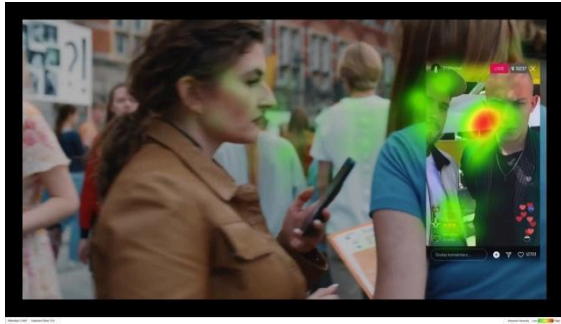


Heatmapa – doświadczeni dorośli

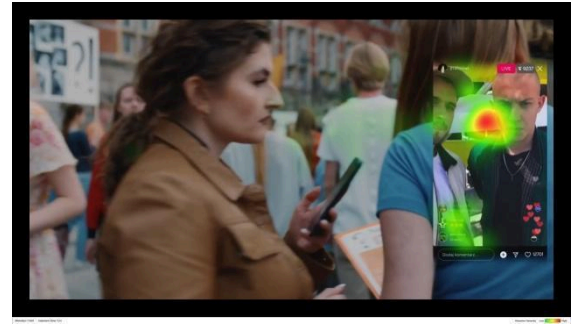


Heatmapa – wszyscy

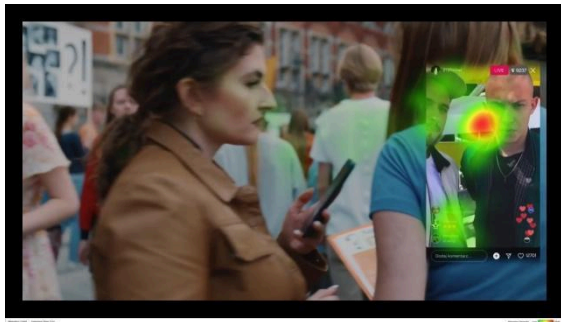
Kolejna analiza dotyczy fragmentu sceny z serialu *#BringBackAlice*. W bezpośrednim zestawieniu twarzy bohaterki i obrazu ekranu telefonu większą uwagę widzów przyciągały treści wyświetlane na ekranie. Po pierwsze, stanowiły one nowy element w kadrze, a zatem naturalnie skupiały uwagę. Po drugie, pojawienie się tekstu wywoływało u widzów potrzebę jego odczytania. Jednocześnie obserwowali oni emocjonalne reakcje Alicji na prezentowane treści. Widoczne są przy tym różnice pokoleniowe: osoby starsze śledziły ekran z nieco mniejszą intensywnością niż młodszy widzowie.



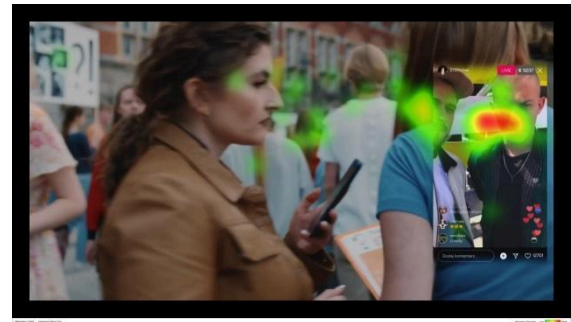
Heatmapa – kobiety



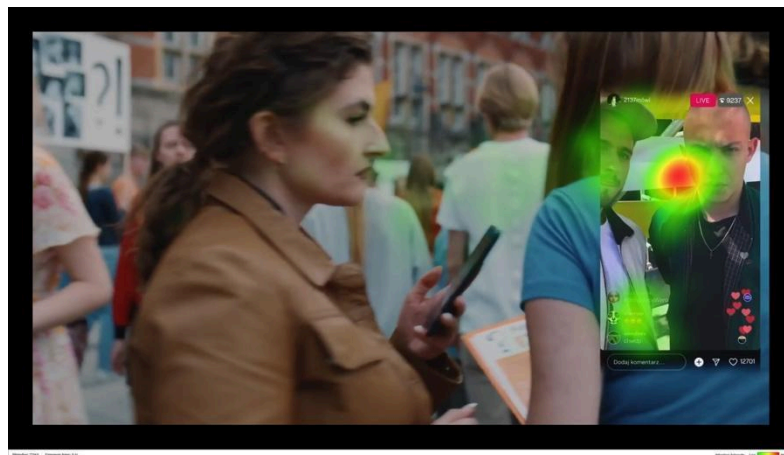
Heatmapa – mężczyźni



Heatmapa – młodzi dorośli



Heatmapa – doświadczeni dorośli



Heatmapa – wszyscy

Drugim analizowanym fragmentem serialu *#BringBackAlice* jest scena, w której policjantka infiltruje wydarzenie organizowane przez ITAKĘ w celu rozpoznania relacji i zależności między Alicją, jej przyjaciółmi oraz bratem zaginionej Weroniki – Tomkiem. W przedstawionym fragmencie bohaterka jednocześnie obserwuje otoczenie i śledzi transmisję internetową na żywo, w której wypowiada się Tomek. Widz otrzymuje możliwość równoczesnego oglądania sytuacji z perspektywy policjantki. Analiza pokazuje, że widzowie najczęściej skupiają się na obrazie ekranu smartfona, natomiast starsi odbiorcy częściej niż pozostali zwracają uwagę na policjantkę i jej otoczenie.



Heatmapa – kobiety



Heatmapa – mężczyźni



Heatmapa – młodzi dorośli

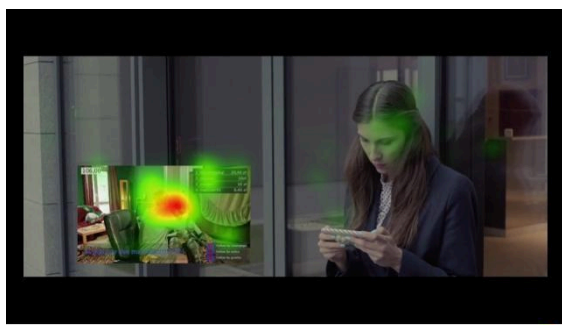


Heatmapa – doświadczeni dorośli

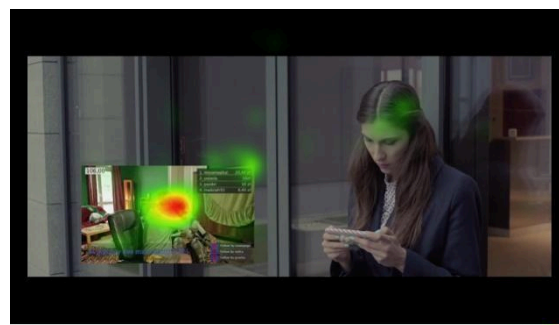


Heatmapa – wszyscy

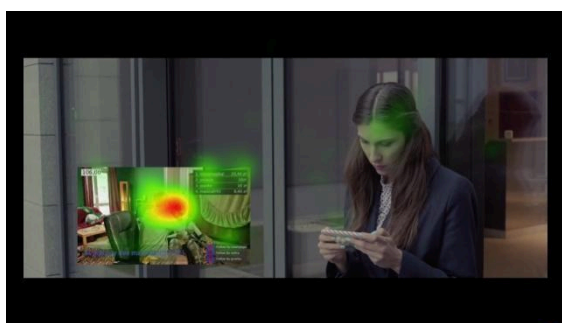
Powyższa analiza dotyczy serialu *Śwaci* i wyraźnie wskazuje, że głównym obiektem uwagi widzów jest dziewczynka Maja, w szczególności jej twarz. Maja zajmuje centralne miejsce w kadrze, jest inicjatorką spotkania oraz prowadzi dialog, co dodatkowo wzmacnia jej rolę w scenie. Częściowo obserwowane są również twarze dziadka i babci dziewczynki. Mężczyźni częściej niż inne grupy kierowali uwagę na kieliszki z nalewką widoczne w lewej dolnej części kadru, co może sugerować potwierdzanie się pewnych stereotypowych wzorców zachowań.



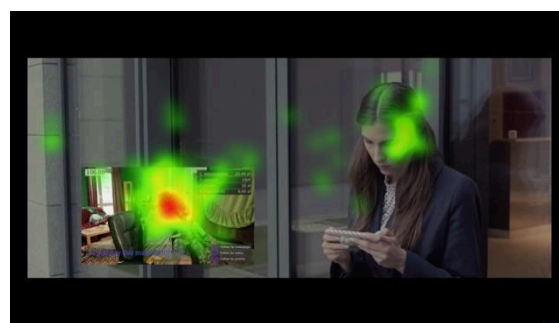
Heatmapa – kobiety



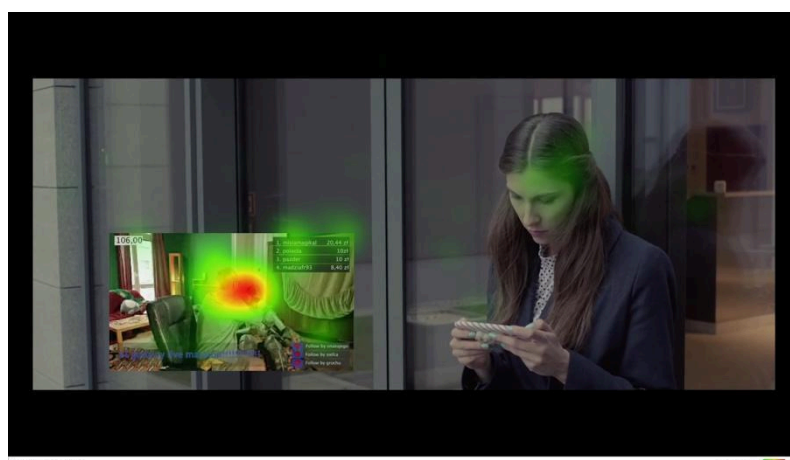
Heatmapa – mężczyźni



Heatmapa – młodzi dorośli

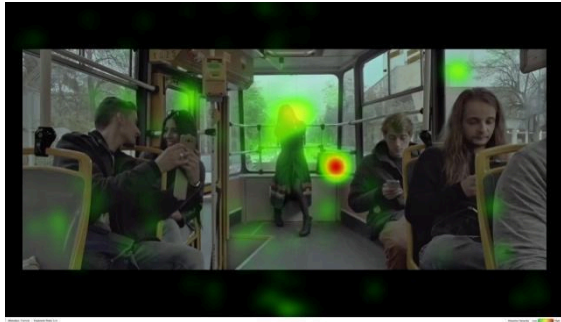


Heatmapa – doświadczeni dorośli

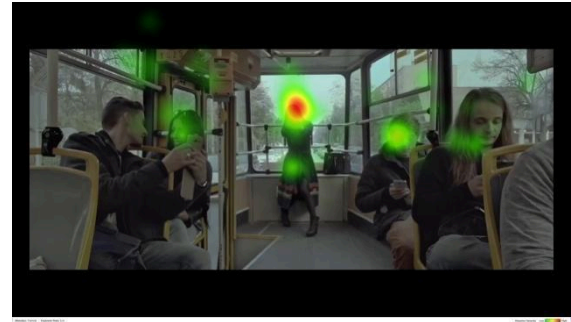


Heatmapa – wszyscy

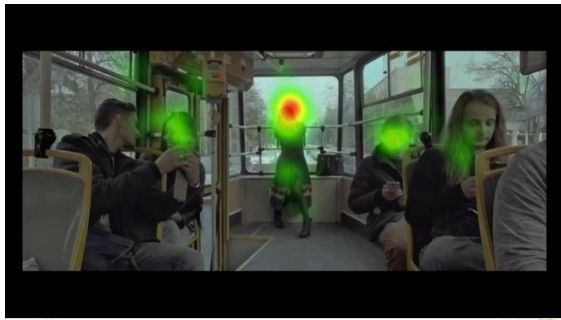
Analizując ostatni film, *Love xD*, ponownie można potwierdzić tezę, że nowo wprowadzony element kadru – grafika ekranu smartfona – okazuje się bezkonkurencyjny w przyciąganiu uwagi widza. Co istotne, odbiorcy, oglądając ten materiał, starają się również wychwycić przede wszystkim twarz bohatera, co jest stosunkowo trudne ze względu na jej znacznie mniejszy rozmiar. Twarz bohaterki również podlega analizie, jednak pełni ona głównie funkcję emocjonalnego katalizatora treści wyświetlanych na ekranie smartfona, na które bohaterka reaguje w sposób wyraźny i wymowny poprzez swoją mimikę.



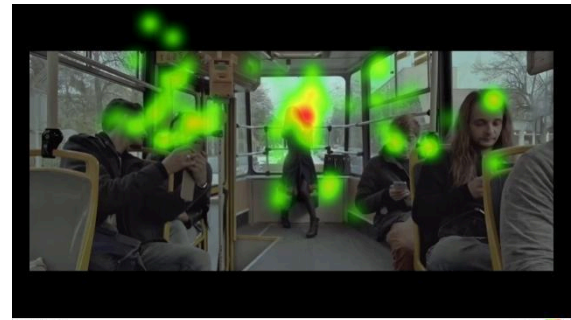
Heatmapa – kobiety



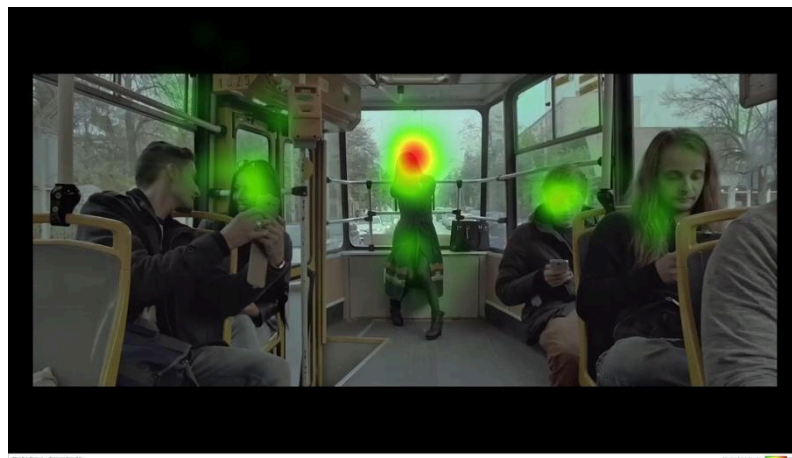
Heatmapa – mężczyźni



Heatmapa – młodzi dorośli



Heatmapa – doświadczeni dorośli



Heatmapa – wszyscy

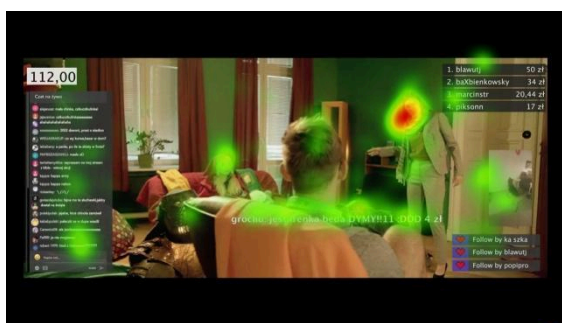
Interesująca sytuacja ma miejsce w analizie sceny w tramwaju, w której Irenka, usytuowana w centralnym punkcie kadru, intensywnie korzysta z telefonu, próbując wykonać selfie. Mapy cieplne pokazują, że młodzi dorośli koncentrują uwagę przede wszystkim na bohaterce i centralnej części kadru, podczas gdy starsi odbiorcy zwracają uwagę także na otoczenie oraz współpasażerów. Co istotne, uwagę badanych kobiet szczególnie przyciągnęła torebka bohaterki, pozostająca niemal niezauważona przez pozostałe grupy. Ten fakt również w pewnym sensie pokrywa się z ogólnie funkcjonującymi stereotypami.



Heatmapa – kobiety



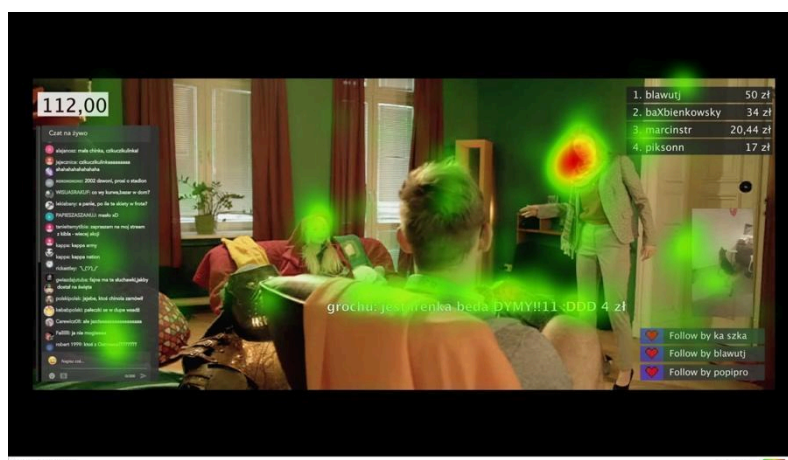
Heatmapa – mężczyźni



Heatmapa – młodzi dorośli



Heatmapa – doświadczeni dorośli



Heatmapa – wszyscy

Ostatnią analizowaną sceną jest kłótnia Irenki i Jacka, która ma miejsce podczas transmisji na żywo. Konflikt odbywa się przy wyciszonym dźwięku, a jedynymi słyszalnymi sygnałami są powiadomienia z aplikacji dla widzów. Jest to prawdopodobnie scena najszerzej analizowana wzrokiem, gdyż wyraźnie widać, że wszystkie grupy badanych koncentrują się na komunikatach pojawiających się w różnych częściach ekranu. Największe zainteresowanie budzi jednak twarz Irenki, która – mimo braku dźwięku – bardzo ekspresyjnie wyraża swoje emocje. Potwierdza się tutaj, że pojawiające się w kadrze elementy graficzne praktycznie

zawsze zdobywają uwagę widza i odciągają go od głównego nurtu wydarzeń, będąc dla nich realną dramaturgiczną konkurencją.

Przeprowadzone badanie z udziałem 33 osób, podzielonych na grupy według wieku i płci biologicznej, pozwoliło na analizę percepcji wybranych scen z wykorzystaniem technologii eye-trackingu. Choć próba badawcza była stosunkowo niewielka i miała charakter poglądowy, uzyskane dane dostarczyły cennych informacji na temat kierunków, intensywności i dynamiki spojrzeń widzów. Zauważalne są także różnice pokoleniowe oraz wpływ poszczególnych elementów wizualnych na odbiór całej narracji.

Analizy map cieplnych wykazały, że w wielu przypadkach uwaga widzów koncentrowała się nie na postaciach aktywnie wypowiadających kwestie dialogowe, lecz na bohaterach prezentujących wyraźne stany emocjonalne. Przykładem może być twarz Emila z *Pewnego razu na krajowej jedyńce*, mimo że dialog prowadził inny bohater. Wynik ten potwierdza psychologiczne mechanizmy percepcji oraz tendencję do interpretowania niemych ekspresji jako bardziej angażujących. Widoczne były również różnice w sposobie skanowania obrazu: młodszy uczestnicy częściej skupiali wzrok punktowo, natomiast starsi spoglądali szerzej, obejmując większy kontekst sceny. Możliwe, że wynikało to również z faktu, że doświadczeni dorośli mogli nie orientować się we wszystkich cyfrowych interakcjach, dlatego szukali alternatywnych, bardziej dla nich czytelnych informacji. Podobne rozróżnienia dało się zauważyć w analizach scen dynamicznych, jak strzelanina czy napad w banku, gdzie sposób obserwacji bohaterów i rekwizytów różnił się w zależności od płci i wieku badanych.

Szczególnie interesujące okazały się fragmenty, w których pojawiały się elementy graficzne, np. ekran smartfona lub elementy internetowego czatu. W niemal każdym przypadku to właśnie treści wizualne wyświetlane na ekranach dominowały samą narrację filmową. Wynik ten jednoznacznie potwierdza, że wprowadzenie dodatkowych bodźców wizualnych w kadrze – w szczególności tych zawierających tekst lub nowe informacje – niemal automatycznie odciąga spojrzenia od głównej akcji. Mechanizm ten został zaobserwowany zarówno w scenach z serialu *#BringBackAlice*, jak i w filmie *Love xD*, gdzie ekran telefonu okazał się silniejszym magnesem uwagi niż same postacie.

Badanie wykazało również pewne różnice wynikające z czynników demograficznych. Młodszy dorośli częściej koncentrowali wzrok na nowych elementach w kadrze i obszarze T twarzy bohaterów, podczas gdy starsi widzowie skłaniali się ku analizie kontekstu sceny i relacji przestrzennych. Interesującym spostrzeżeniem było także to, że kobiety częściej dzieliły

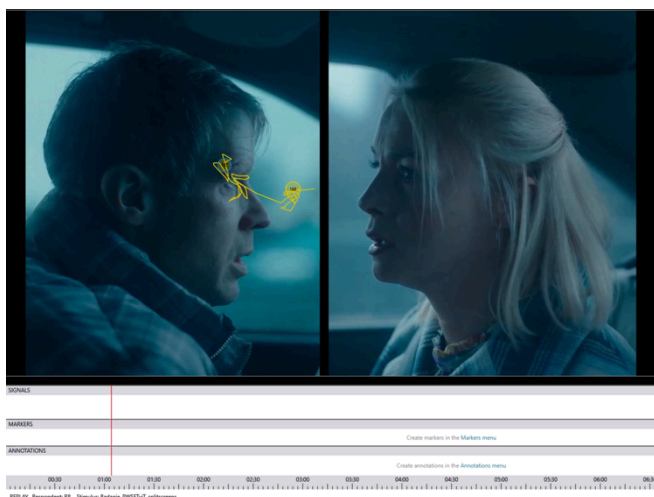
uwagę między obie postacie, podczas gdy mężczyźni skupiali się na wybranych. Wynik ten sugeruje możliwość potwierdzania się pewnych stereotypowych wzorców percepcji i zainteresowań, ale z pewnością wymaga on znacznie poszerzonych badań, na większej grupie badanych.

Na szczególną uwagę zasługuje scena kłótni Irenki i Jacka transmitowana na żywo, która została odebrana jako jedna z najbardziej angażujących. Widzowie skupiali się jednocześnie na komunikatach graficznych oraz na ekspresyjnej mimice bohaterki, mimo braku ścieżki dialogowej. Wynik ten pokazuje, że elementy wizualne pełnią rolę konkurencyjnych źródeł informacji, które mogą w istotny sposób zmieniać dynamikę odbioru sceny.

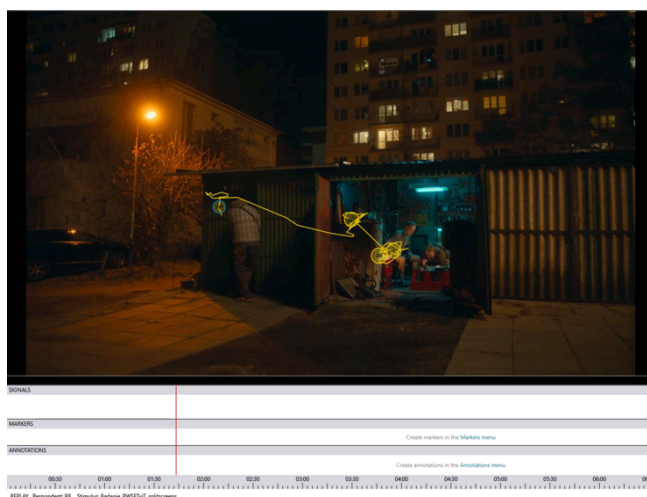
Zastosowanie eye-trackera w badaniu potwierdziło jego potencjał jako narzędzia wspierającego zarówno analizę naukową, jak i praktykę twórczą. Pozwala on nie tylko na badanie statycznych punktów koncentracji wzroku, ale także na śledzenie dynamiki percepcji, długości fiksacji czy powrotów spojrzeń. Dzięki temu możliwe jest wskazanie fragmentów najbardziej angażujących emocjonalnie oraz identyfikacja tych, które pozostają na marginesie uwagi. Tego rodzaju dane mogą służyć twórcom filmowym do testowania materiału na etapie produkcji lub postprodukcji, weryfikowania założeń narracyjnych, a także lepszego dostosowania środków wyrazu do oczekiwań i percepcji widzów.

Podsumowując, przeprowadzone badanie, mimo ograniczeń metodologicznych, dostarczyło wartościowych spostrzeżeń dotyczących psychologii odbioru dzieła audiowizualnego. Wyniki potwierdzają, że uwaga widzów kieruje się przede wszystkim ku twarzom bohaterów oraz nowym elementom w kadrze, a czynniki takie jak wiek czy płeć mogą częściowo różnicować sposób percepcji. Eye-tracking okazuje się więc niezwykle użytecznym narzędziem do analizy zarówno samego procesu oglądania, jak i potencjalnych reakcji odbiorców, umożliwiając twórcom bardziej świadome kształtowanie narracji i obrazu filmowego.

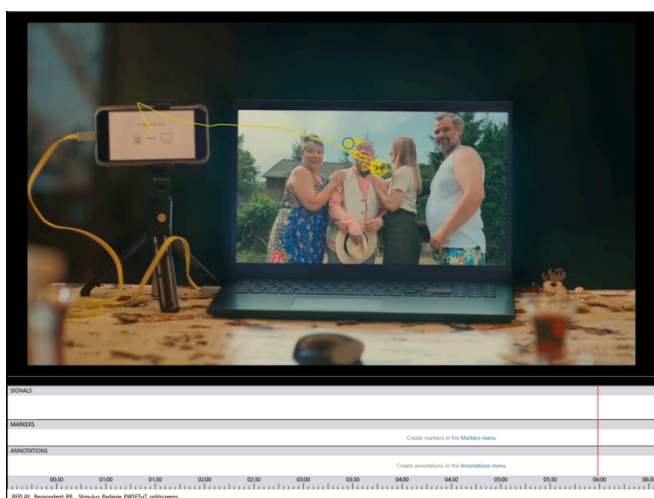
Inną istotną funkcją eye-trackera jest możliwość rejestrowania wyświetlanej treści filmowej z nałożoną w czasie rzeczywistym trajektorią wzroku osoby badanej. Program umożliwia eksport takiego pliku wideo, w którym po obrazie porusza się wskaźnik pozostawiający za sobą krótkotrwałą smugę. Rozwiązanie to pozwala analizować sposób patrzenia badanego oraz jego czas reakcji na nowe bodźce. Niestety, pisemna forma niniejszej dysertacji nie daje pełnej możliwości omówienia tej metody, gdyż do jej właściwej interpretacji niezbędna jest obserwacja trajektorii wzroku w czasie rzeczywistym. Poniższe ilustracje przedstawiają przykładowy obraz uzyskany w trakcie takiej analizy.



Ilustracja 71. Zrzut ekranu z programu iMotions, analiza fragmentu serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*. Archiwum prywatne autora.



Ilustracja 72. Zrzut ekranu z programu iMotions, analiza fragmentu serialu *Pewnego razu na krajowej jedynce*. Archiwum prywatne autora.



Ilustracja 73. Zrzut ekranu z programu iMotions, analiza fragmentu serialu *Swaci*. Archiwum prywatne autora.

Analiza takiej trajektorii oglądania może być cennym narzędziem dla montażyistów, reżyserów, operatorów obrazu, scenografów i innych twórców, umożliwiając im ocenę, w jaki sposób wzrok widzów reaguje na poszczególne elementy narracji. Na ich podstawie można wskazać fragmenty zbyt dynamiczne bądź przeciwnie – zbyt wolno rozwijające się. Można również określić, który bohater lub rekwizyt skupia uwagę w danym momencie i ocenić, czy jest to zgodne z założeniami twórczymi.

Analiza tą metodą wszystkich 33 rejestracji ujawniła wyraźne tendencje, w dużej mierze zgodne z wcześniejszymi wynikami badań opartych na mapach cieplnych. Można z całą pewnością stwierdzić, że osoby młodsze szybciej reagują wzrokiem na zmiany w obrazie i sprawniej adaptują się do nowych sytuacji narracyjnych. Seniorzy natomiast, mimo że potrzebują więcej czasu na analizę nowej sytuacji i śledzenie pojawiających się obiektów w kadrze, wykazują szersze pole percepcji – nie koncentrują się tak intensywnie na pojedynczych elementach czy postaciach.

Metoda ta stanowi niezwykle bezpośrednie narzędzie badawcze. Umożliwia wgląd w trajektorie wzroku odbiorcy w czasie rzeczywistym, dostarczając precyzyjnych i wymiernych danych. W pewnym sensie oznacza to przełamanie swoistego tabu – dotychczas fakt, co i w jaki sposób „oglądamy” oraz z jaką intensywnością, pozostawał sferą intymną i osobistą. Współczesne technologie pozwalają jednak nie tylko zajrzeć do tego procesu, lecz także poddać go systematycznej analizie.

6.2. Odbiór nowomiedialnego języka przez osoby badane oraz próba analizy

Jako uzupełnienie badania, bezpośrednio po pokazie z każdym uczestnikiem przeprowadziłem wywiad, bazujący na wcześniej przygotowanych pytaniach. Przedstawię teraz analizę tych rozmów. Zaznaczę, że moim celem nie było przygotowanie typowej ankiety badawczej i opracowanie diagramów i wykresów procentowych, ale raczej swobodna rozmowa z osobami badanymi – o tym co przed chwilą obejrzały oraz jak zapatrują się na rozwój nowych narracji filmowych. Rozmówcy zgodzili się na nagrywanie naszych wywiadów, dzięki temu mogłem później przygotować transkrypcję i dokonać szerszej analizy. Pytania jakie zadawałem to:

- Czy widziałeś/widziałaś którąś z tych produkcji wcześniej?
- Gdybyś miał/miała obejrzeć którąś z tych produkcji w całości, którą byś wybrał/wybrała?
- Czy wszystko było dla ciebie czytelne? Czy nie miałeś/miałaś trudności w odnalezieniu się w sytuacji?
- Który bohater lub bohaterka wydał(a) ci się najbardziej interesujący/interesująca?
- Czy znasz przykłady produkcji wykorzystujących w sposób kreatywny nowe media lub technikę split screenu?
- Czy twoim zdaniem taka forma narracji ma szansę rozwoju w przyszłości?

Na pytanie, który z czterech obejrzanych fragmentów najbardziej przykuł uwagę widzów i który byliby skłonni obejrzeć w całości, uczestnicy udzielali zróżnicowanych odpowiedzi. Wielu młodszych widzów wskazywało na pierwszy segment – *Pewnego razu na krajowej jedynce*. Fragment ten był utrzymany w konwencji kina sensacyjnego (napad na bank z elementami czarnej komedii) i dla części widowni okazał się najbardziej angażujący fabularnie. Jedna z uczestniczek przyznała: „*Ten fragment był najdłuższy, więc miałam wrażenie, że oglądam większą część i byłam bardziej wciągnięta w tę historię*”. Widzowie podkreślali tu efekt zaskoczenia – nowomiedialne wstawki zastosowane w *Pewnego razu...* były nieoczekiwane w kontekście tej historii, co wzbudziło ciekawość. Dodatkowo dłuższy czas trwania pierwszego fragmentu pozwolił lepiej zaznajomić się z bohaterami i sytuacją, zwiększając inwestycję emocjonalną widzów w opowiadaną historię.

Z kolei drugi fragment – *#BringBackAlice*, osadzony w realiach zagadkowego zniknięcia influencerki, również zyskał grono zainteresowanych. Część badanych (szczególnie tych, którzy kojarzyli kampanię promocyjną serialu) uznała, że właśnie tę opowieść chętnie obejrzeliby w całości, szczególnie dotyczyło się to młodych dorosłych. Atrakcyjność tego fragmentu wiązano z intrygującym klimatem thrillera młodzieżowego oraz z wykorzystaniem motywów social mediów bliskich codzienności młodych widzów.

Ostatni segment – *Love xD* (historia pary streamerów internetowych) zebrał bardziej mieszane oceny. Nieliczni wskazali go jako potencjalnie najciekawszy, często jednak z pewną dozą niepewności. Studentka montażu filmowego przyznała, że trudno jej wybrać jedną produkcję, po namyśle dodając: „*Może tą ostatnią... tą z streamem? [Love xD]... Być może*” – po czym sama zaprzeczyła własnej decyzji, mówiąc: „*Nie, raczej nie. Ta Krajowa jedynka mi się podobała... (...), a pozostałe jakoś mnie nie zaciękały*”. Taka wypowiedź ilustruje ambiwalencję części widzów: docenili oni pomysł transmisji live w *Love xD*, ale sama fabuła lub wykonanie nie wzbudziły w nich na tyle dużego entuzjazmu, by zdecydowanie wybrać ten fragment ponad inne.

Warto zauważyć, że trzeci fragment – *Swaci* (komediowy wątek rodzinny) rzadko był spontanicznie wymieniany jako ulubiony, a jeśli już, to głównie przez seniorów, których urzekła postać wnuczki – Mai i relacje rodzinne bohaterów.

Możliwe, że lżejsza, obyczajowo-komediowa formuła tego segmentu w połączeniu z nowomediowymi zabiegami nie zapadła w pamięć tak silnie jak dramatyczny napad na bank czy tajemnica zaginionej influencerki. Ogólnie, preferencje widzów co do poszczególnych fragmentów zależały więc od osobistych upodobań gatunkowych oraz od stopnia, w jakim zaintrygowała ich fabuła. Największą ciekawość wzbudzały fragmenty o wyraźnie zarysowanym suspensie lub akcji, podczas gdy bardziej kameralne czy humorystyczne wątki wybierano rzadziej.

Zastosowanie nietradycyjnej formy narracji – z podziałem ekranu, nakładaniem się komunikatorów i elementów interfejsu – wywołało silne reakcje u widzów. Wielu uczestników początkowo czuło się zagubionych lub przytłoczonych taką ilością jednoczesnych bodźców wizualnych i informacyjnych. „*Na początku czułam jakieś przytłoczenie tymi właśnie instagramowymi formami, potem tym streamem, bo generalnie*

bardzo dużo bodźców” – opisywała swoje wrażenia jedna z młodych widzek. Mimo to dodawała zaraz, że dzięki temu, iż zna podobne konwencje z innych mediów, zdołała się w nich połapać.

Nowomiedialny kolaż okazał się więc początkowo wymagający nawet dla osób obytych z kulturą cyfrową, choć ich znajomość tej estetyki ułatwiała adaptację.

Starszym widzom nietypowa forma sprawiła jeszcze większą trudność. Dla wielu z nich był to pierwszy kontakt z techniką dzielonego ekranu i cyfrowych grafik podczas filmu fabularnego. *„To było pierwszy raz i trudno mi było to ogarnąć”* – przyznała jedna z senierek, opisując kłopot z równoczesnym śledzeniem wielu elementów. *„W jednej chwili być wzrokiem tu i tu i tu”* – dodała, obrazowo pokazując niemożność rozdzielenia uwagi na kilka aktywnych miejsc ekranu naraz. Co istotne, mimo poczucia chaosu informacyjnego, część starszych badanych zaznaczała, że sama tematyka nowych mediów nie jest dla nich zupełnie obca – raczej forma podania w filmie była zbyt dynamiczna.

Pomimo początkowych trudności, niektórzy młodszy widzowie odebrali tę formę pozytywnie lub przynajmniej z ciekawością. Pojawiały się odwołania do znanych utworów, które wcześniej eksperymentowały z podobnymi środkami. Przykładowo, jedna z uczestniczek wspomniała stylistykę współczesnej wersji serialu *Sherlock Holmes* produkcji BBC z nakładanymi na ekran wizualizacjami SMS-ów, która kilka lat temu zrobiła na niej duże wrażenie. Inna respondentka przywołała film *Scott Pilgrim vs. The World*, gdzie podział ekranu i komiksowe efekty zastosowano w atrakcyjny, niewprawiający w konfuzję sposób. Takie porównania sugerują, że część widzów – zwłaszcza młodszych, obytych z popkulturą – potrafiła docenić kreatywne wykorzystanie nowych mediów, o ile służyło ono fabule i było umiejętnie wyważone. W tym duchu wypowiedziała się jedna z osób, zaznaczając że podobne zabiegi mogą być wartościowym narzędziem narracyjnym, *„tylko chyba po prostu zależy od ilości tego... odpowiednio dawkowane na pewno mogą działać bardzo dobrze”*.

Ogólnie reakcje na nowomiedialną formę filmu balansowały między zainteresowaniem a przebodźcowaniem. Wielu widzów doceniało nowość doświadczenia, lecz równocześnie przyznawało, że musiało włożyć więcej wysiłku w odbiór niż przy tradycyjnej narracji. Niektórzy określali to wręcz jako swego rodzaju intelektualną łamigłówkę – „gimnastykę mózgu” – wymagającą świadomego podejścia, aby wyłowić z natłoku istotne informacje. Równocześnie kilka osób zauważyło, że taka forma odzwierciedla współczesny świat mediów, w którym jesteśmy stale bombardowani treściami z wielu źródeł jednocześnie. Dla

tych widzów eksperymentalny film stanowił ciekawy, meta-komentarz do ich własnej codzienności informacyjnej. Większość jednak zgadzała się, że nowe media w filmie należy stosować ostrożnie, aby widza bardziej angażować, a nie rozpraszać.

Analiza wywiadów połączona z danymi z eye-trackera wykazała, że wielowątkowa forma narracji znacząco wpływała na rozkład uwagi widzów. W scenach z dzielonym ekranem i pojawiającymi się komunikatami odbiorcy musieli wybierać, na czym się skoncentrować: na głównym wątku fabularnym czy na pobocznych informacjach.

Większość uczestników deklarowała, że priorytetowo śledzili akcję i bohaterów, a dopiero w drugiej kolejności zwracali uwagę na pojawiające się na ekranie teksty czy okna. *„W tym ostatnim fragmencie, do momentu, w którym nie został wyciszony dźwięk na streamie, to podążałam za bohaterką i tym streamerem”* – opowiada jedna z uczestniczek o scenie z transmisją na żywo. *„Potem, jak już nie było dźwięku, to faktycznie czytałam bardziej, co się dzieje w komentarzach... ale raczej moją uwagę przyciągała aktorka i ten aktor bardziej niż te dodatkowe informacje”*. Wynika z tego, że dźwięk (dialogi, głosy postaci) pełnił ważną rolę w kierowaniu uwagi – dopóki go słyszano, widz skupiał się na postaciach powiązanych z tym dźwiękiem. Gdy dźwięk dodatkowego źródła zanikł, wówczas można było bez strat spojrzeć na komentarze czy tekst na ekranie.

Wielu widzów przyznawało się do pominięcia części treści tekstowych, które pojawiały się na ekranie, zwłaszcza gdy następowały szybko po sobie. – *„Nie wszystko potrafiłam przeczytać, nie nadążałam”* – stwierdziła wprost jedna z młodych kobiet, odnosząc się do finałowego segmentu *Love xD*, gdzie okienko czatu i komentarzy migotało błyskawicznie. W jej przypadku nadmiar informacji spowodował nawet spadek zaangażowania: *„Było tak bardzo szybko i napakowane... że potem mnie zaczęło nużyć to, jak [bohaterka] zaczęła go atakować”* – dodała, tłumacząc, iż zmęczenie pogonią za komunikatami osłabiło jej zainteresowanie kulminacją sceny. Wielu uczestników deklarowało podobną strategię: kiedy tempo pojawiania się nowych bodźców przekraczało ich możliwości przetwarzania, porzucali próbę śledzenia każdego z nich i wracali do obserwowania głównej akcji.

Ciekawe spostrzeżenia przyniosły wywiady wspomagane danymi z eye-trackera. Niektóre osoby przyznały, że stosowały świadome strategie oglądania, aby poradzić sobie z wieloelementowym obrazem. Przykładowo, jedna ze starszych uczestniczek opisała, że skanowała wzrokiem ekran sekwencyjnie od lewej do prawej, niejako czytając obraz jak

tekst: „*Patrzyłam od lewej do prawej, bo nie znalazłam lepszego [sposobu]*” – wyjaśniła. Gdy pojawiało się coś nowego, automatycznie to rejestrowała – „*Jak się coś nowego pojawiał, to przykuwało [mój] wzrok*” – jednak taki podział uwagi był dla niej wyzwaniem. Inna, młodsza uczestniczka koncentrowała się niemal wyłącznie na emocjach głównej bohaterki w scenie streamu: „*Bardziej patrzyłam na jej oczy i na jakąś łzę... Patrzyłam też na jej usta... Najmniej patrzyłam na tego streamera w tle, bardziej na jej ekspresję twarzy*”. W jej relacji nawet drobne detale (łza, usta bohaterki) okazały się bardziej przykuwające uwagę niż ruchliwy obraz z okienka streamera czy przewijające się komentarze.

Takie wyniki pokrywają się z danymi z eye-trackera – u większości widzów ogniskowanie spojrzenia następowało na centralnych partiach ekranu, gdzie obecne były twarze i sylwetki bohaterów, natomiast elementy tekstowe i dodatkowe kadry wideo przykuwały wzrok na krótkie chwile. Co istotne, moment pojawienia się nowej informacji (np. wyskakujące powiadomienie) niemal zawsze wywoływał krótkotrwały skok uwagi w jego kierunku, co potwierdza atrakcyjność nowości dla ludzkiej percepcji – ale uwagę długotrwałą utrzymywał przede wszystkim rdzeń akcji.

Podsumowując, widzowie radzili sobie z dzieleniem uwagi na różne sposoby, lecz żaden z nich nie był w stanie wychwycić absolutnie wszystkich informacji obecnych na ekranie. Większość dokonywała selekcji, świadomie lub nie – skupiając się na tym, co uznali za najważniejsze (zwykle bohaterowie i ich działania), kosztem drugorzędnych szczegółów (np. całej treści konwersacji tekstowych).

Dla twórców narracji jest to cenna wskazówka: nadmiar równoległych bodźców może prowadzić do informacyjnego przesytu i paradoksalnie zmniejszyć zaangażowanie widza, jeśli ten poczuje frustrację niemożnością śledzenia wszystkiego. Z drugiej jednak strony, wybudowanie takiego cyfrowo przebudźcowanego świata było z naszej strony zabiegiem świadomym. Miało to potęgować zagubienie bohaterów i pokazać, że cyfrowa fasada jest współczesnym generatorem problemów.

Zapamiętane postacie i sceny

Mimo nietypowej formy przekazu, uczestnicy wskazywali konkretne elementy fabularne, które szczególnie zapadły im w pamięć. Najczęściej przywoływaną postacią okazał się „*spokojny Emil*” – milczący napastnik z pierwszego fragmentu (*Pewnego razu na krajowej jedyńce*). Wypowiadano go zarówno z imienia „*No ten Emil na pewno*”, jak i opisowo „*ten*

nasz główny bohater z pistoletem, ten co napadał"; „*ten facet, co napada na bank*"; „*ten koleś z pistoletem*”.

Widzowie podkreślali jego powściągliwość i „*czytelną twarz*” oraz ambiwalencję emocji – jako „*bezradnego, wciągniętego w akcję*”, a zarazem „*pobitego*”, co budziło ciekawość motywacji. Przykładowe wypowiedzi: „*ten nasz główny bohater z pistoletem, ten co napadał*”; „*chłopak taki bezradny... wciągnięty w tę całą akcję... [a potem] strzela*”.

Dla porządku: część badanych wspominała też hiperaktywnego kierowcę w czerwonej czapce, lecz rzadziej wskazywano go jako „*najciekawszą postać*” – „*był taki nabuzowany... bardzo dużo się ruszał...*”, co sytuowało go raczej jako mocny drugi plan niż główny punkt identyfikacji widzów

Drugą często wspominaną postacią była główna bohaterka z #BringBackAlice – tytułowa Alicja, młoda influencerka. Widzowie zwrócili uwagę na jej charakterystyczny wygląd i sposób przedstawienia. W scenach z Alicją zastosowano duże zbliżenia na twarz, co podkreślało jej urodę i mimikę. Zarówno młodszy, jak i starsi badani wymieniali tę postać jako zapamiętaną. „*Bohaterka od #BringBackAlice... bardzo przykuła moją uwagę, głównie właśnie [swoim] wyglądem*” – przyznała jedna z osób. Starsza uczestniczka również wskazała tę dziewczynę jako intrygującą, mówiąc krótko: „*Zaintrygowała [mnie jej] uroda*”. Co interesujące, w przypadku tej postaci odnotowano zgodność opinii ponad podziałem pokoleniowym – jedna z senierek i jej wnuczka niezależnie wymieniły Alicję jako przyciągającą wzrok. Wygląd (różowe końcówki włosów, młodzieżowy styl) i bliskie ujęcia sprawiły, że Alicja zapadła w pamięć nawet tym widzom, którym umknęły szczegóły fabuły związanej z jej historią.

W grupie doświadczonych dorosłych najczęściej wskazywaną postacią była wnuczka Maja ze *Swatów* – opisywana jako *pogodna, sprytna i „rezolutna”*, a sam wątek z dziadkami odbierany jako najbliższy i najbardziej „pozytywny”. Padały odpowiedzi wprost: „*No z tą dziewczynką... [z] dziadkami. Ona jest taka pogodna... pozytywna... [i] ta dziewczynka też sprytna*”, „*To na pewno ta dziewczynka... [była] rezolutna*”, „*ten trzeci film najbardziej do mnie przemawiał... ta dziewczynka jest taka pewna siebie... [przelewa] tę pewność na dziadków*”, „*Ta mała dziewczynka... zachowała się w sposób zaskakująco dojrzały, ale i taki ironiczny*”.

Wskazania te często łączono z własnym doświadczeniem rodzinnym („*my jesteśmy zauroczeni naszymi wnukami*”), co wzmacniało identyfikację z bohaterką i preferencję

seniorów wobec tego serialu. Co ciekawe, z grupy młodych badanych nikt nie wskazał tej historii jako najciekawszej.

W przypadku fragmentu *Love xD* (ze streamerami) relatywnie mniej konkretnych postaci zostało wymienionych przez badanych. Większość skupiła się raczej na samej głównej bohaterce tego segmentu (młodej dziewczynie ze smartphonem w ręku) oraz towarzyszącym jej partnerze streamerze. Ich imiona czy pseudonimy nie zapadły specjalnie w pamięć widzom – być może dlatego, że fragment koncentrował się bardziej na sytuacji (konflikt podczas transmisji) niż na budowaniu portretów postaci.

Podsumowując, to co najbardziej zapadło widzom w pamięć, to wyraziste postacie i sceny o silnym ładunku emocjonalnym lub napięciowym. Dynamiczny napad na bank ze zdesperowanym Emilem oraz tajemnicza, charyzmatyczna Alicja z *#BringBackAlice* zdecydowanie dominowały w opowieściach uczestników o tym, co pamiętają z seansu. Serial *Swaci* przyciągnął natomiast uwagę seniorów – głównie ze względu na emocjonalne podejście do wielopokoleniowej rodziny, ze szczególnym uwzględnieniem wnuczki.

Sugeruje to, że pomimo formalnych eksperymentów, to tradycyjne elementy – ciekawy bohater, dramatyczne wydarzenie – wciąż są kluczowe dla utrwalenia się wrażeń widza. Nowomediałna otoczka, choć wpływała na sposób odbioru, nie była sama w sobie najważniejszym „bohaterem” seansu; widzowie zapamiętali przede wszystkim ludzi i ich historie, a nie pojawiające się na ekranie ikonki czy okna czatu.

Opinie o przyszłości narracji z wykorzystaniem nowych mediów

Jedno z kluczowych pytań badania dotyczyło perspektyw rozwoju takiej formy narracji audiowizualnej w przyszłości. Uczestnicy mieli ocenić, czy ich zdaniem włączanie elementów nowych mediów (dzielonych ekranów, komunikatorów, symulacji social mediów i streamów) ma szansę przyjąć się na stałe w filmach i serialach, czy też pozostanie jedynie ciekawostką lub modą na krótki czas. Odpowiedzi wskazały wyraźny podział opinii – często powiązany z wiekiem i nastawieniem odbiorców do technologii.

Entuzjazm dla nowej formy wyrazili głównie młodszy widzowie, obeznani z cyfrowymi mediami. W ich wypowiedziach wybrzmiewała wiara, że kino i telewizja siłą rzeczy będą musiały ewoluować, by nadążyć za przyzwyczajeniami widowni wychowanej na interaktywnych przekazach. „*Totalnie ma szansę się rozwinąć i interesuje mnie to, że to się*

rozwija, że to się pojawia” – stwierdziła z przekonaniem jedna z młodych respondentek, dodając: *„Jest tego coraz więcej i fajnie, że to tak nadąża za współczesnością i za tym, jak postrzegamy obraz”*. Jej zdaniem język filmu powinien dostosowywać się do zmieniającej się wizualnej kultury – do sposobu, w jaki młodzi ludzie przyzwyczajeni są konsumować treści (wielowątkowo, wieloe ekranowo). Co więcej, ta sama uczestniczka zaznaczyła, że planuje we własnej twórczości artystycznej wykorzystywać podobne formy, co dowodzi, iż dla części odbiorców nowa estetyka nie tylko ma rację bytu, ale wręcz stanowi inspirujący kierunek rozwoju sztuki.

Inny młody badany porównał ten trend do wcześniejszych eksperymentów w mediach – wspominając choćby boom na filmy 3D – jednak z tą różnicą, że integracja nowych mediów wydaje mu się czymś bardziej naturalnym i trwałym niż ulotna moda na trójwymiarowy obraz. Ogólnie młodsza grupa widzów częściej postrzegała to zjawisko nie jako chwilową modę, lecz jako ewolucyjny krok w języku filmu, który może wzbogacić opowiadanie historii o nowe możliwości.

Sceptycyzmem odznaczały się częściej osoby starsze, choć i wśród młodych znalazły się głosy ostrożne. Wypowiedzi sceptyków koncentrowały się na obawie, że nadmiar bodźców rozproszy widza i zatrze to, co w filmie najistotniejsze. Wiele osób stwierdziło, że woli jednak tradycyjne kino i nie chciałoby, aby wszystkie filmy poszły w kierunku *„ekranu podzielonego na części z wyskakującymi okienkami”*. *„Być może dla ludzi z podzielnością uwagi to byłoby ciekawe... Natomiast ja... wolalabym klasyczną narrację”* – powiedziała jedna z dojrzałych uczestniczek, kategorycznie opowiadając się za zachowaniem tradycyjnej formy. Inna osoba oceniła, że owszem, taka konwencja może się rozwijać, *„ale chyba raczej jako ciekawostka”*, po czym dodała: *„takie [wstawki] denerwują mnóstwo ludzi”*. W jej odczuciu tego typu narracja pozostanie niszowym eksperymentem, który co prawda znajdzie swoich amatorów, ale nie zdobędzie masowej akceptacji.

Kilkoro badanych porównało to do wspomnianego wcześniej kina 3D – atrakcji, która miała zmienić oblicze filmu, a okazała się trendem o ograniczonym czasie trwania. *„Chyba raczej [pozostanie] ciekawostką, bo to jest takie... niezborne”* – stwierdziła dosadnie jedna z senierek, podając do zrozumienia, że według niej nowomiedialna narracja jest z natury nieuporządkowana, chaotyczna i przez to mało przystępna.

Warto zauważyć, że nawet osoby sceptyczne znajdowały pewne zalety i zastosowania tej formy, byle nie była ona nadużywana. Na przykład kilku uczestników zauważyło, że dzielony

ekran potrafi skrócić czas opowiadania – pokazać dwie akcje naraz zamiast montować je sekwencyjnie. „*Pokazują nieraz, że to się dzieje – ten bohater robi to, a ten drugi [coś innego]... Można film skrócić wtedy*” – skomentował jeden z rozmówców, dochodząc do wniosku, że taka technika ma uzasadnienie, gdy służy ekonomii narracji. To pokazuje, że nawet tradycjonalistycznie nastawieni widzowie są w stanie zaakceptować nowe media, jeśli widzą w nich konkretny cel dramaturgiczny (np. podkreślenie równoległości wydarzeń, charakterystyki świata bohaterów etc.), a nie jedynie sztuczkę formalną.

Reasumując, opinie na temat przyszłości podobnych zabiegów są podzielone. Młodsze pokolenie wykazuje większy entuzjazm i ciekawość – widząc w multimedialnej narracji naturalną konsekwencję cyfrowej ery i coś, co może ich jako widzów zaangażować na nowych poziomach. Starsza widownia pozostaje bardziej zachowawcza, obawiając się utraty klarowności przekazu i zmęczenia nadmiarem formy nad treścią. Wszyscy jednak zgodzili się co do jednego: decydujące będzie, jak te środki zostaną użyte. Jeśli staną się integralną częścią opowieści i będą stosowane z umiarem, mają większą szansę na akceptację. Jeżeli natomiast będą dodawane na siłę, mogą pozostać tylko efekciarską ciekawostką.

Różnice pokoleniowe i demograficzne w odbiorze

Młodzi dorośli generalnie wykazywali większą otwartość na nowinki formalne oraz lepszą adaptację do „multitaskingu” uwagowego. Dorastając w środowisku cyfrowym, są przyzwyczajeni do równoległego konsumowania wielu informacji – np. oglądania serialu na laptopie przy jednoczesnym śledzeniu mediów społecznościowych na telefonie. To doświadczenie zaprocentowało: młodszy uczestnicy szybciej pojmowali konwencję filmu i rzadziej zgłaszali całkowitą dezorientację. Choć i oni bywali początkowo przebudżcowani, to jednak częściej odbierali nową formę jako atrakcyjne urozmaicenie niż jako dyskomfort. Co istotne, nie wszyscy młodzi widzowie entuzjastycznie przyjęli nową formę – występowały różnice indywidualne związane z osobistym gustem. Na przykład cytowana wcześniej studentka mimo obycia z technologią wolałaby klasyczną formułę i unika na co dzień przesyty treści online. Niemniej jednak to właśnie wśród młodszych pojawiły się głosy nadziei na dalszy rozwój takich narracji i deklaracje lepszego zrozumienia przekazu. Młodzi częściej też wskazywali na konkretne nawiązania do kultury masowej, które pomogły im w odbiorze (wspominane przykłady *Sherlocka*, *Scotta Pilgrima*, *Vortex*, *Czarnego lustra*, czy polskich *Absolutnych debiutantów* padały właśnie z ust respondentów). Pokazuje to, że

młodsze pokolenie posiada już pewien „alfabet” nowomiedialnych odniesień, którym potrafi się posłużyć podczas interpretacji.

Starsze pokolenie przystępowało do seansu z innym bagażem doświadczeń i oczekiwań. Dla wielu z tych widzów film idealny to film w tradycyjnej formie – linearnie opowiedziana historia, oglądana na dużym ekranie bez dodatkowych „rozpraszaczy”. W wywiadach osoby starsze nieraz zastrzegały, że nie korzystają aktywnie z mediów społecznościowych czy komunikatorów (poza podstawowym e-mailem czy telefonem), co oznaczało, że pewne elementy w filmie nie miały dla nich naturalnego kontekstu. Przykładowo, jedna z seniorek mówiła, że nie używa Facebooka ani Messengera, bo „*nie akceptuje tego w ogóle*”, a z bliskimi woli kontakt twarzą w twarz. Dla niej ciągle pojawianie się na ekranie „czatu” czy imitacji mediów społecznościowych było obce i mało interesujące. Ogólny odbiór starszych widzów charakteryzował się większym zmęczeniem formą oraz tęsknotą za klarownością. W komentarzach powtarzały się określenia w rodzaju: „*nieczytelne*”, „*chaos*”, „*wolę klasyczne kino*”. Jeden z uczestników stwierdził wprost, że podczas oglądania czuł się jak na wideokonferencji w programie Zoomie/Teams.

Ciekawym studium przypadku były wywiady prowadzone z parami międzypokoleniowymi (np. babcia z wnuczką oglądające razem). W takich przypadkach często dało się dostrzec różnice w interpretacji tych samych scen. Młodsza osoba wychwytywała subtelności nowych mediów, podczas gdy starsza skupiała się na głównej akcji, czasem ignorując tło. A jednak, co uderzające, w kwestiach czysto fabularnych i emocjonalnych ich wrażenia bywały stosunkowo zbieżne. Obie mogły np. uznać jakąś postać za intrygującą (przykład Alicji z *#BringBackAlice*, która podobała się i babci, i wnuczce), choć każda z nich zwróciła na nią uwagę być może z innego powodu. To sugeruje, że pod względem treści pokolenia mogą spotkać się na wspólnej płaszczyźnie, natomiast pod względem formy ich drogi się rozchodzą. Młodzi i starsi mogą razem przeżywać dobrze zarysowaną historię, lecz sposób podania tej historii jedni uznają za ekscytujący, a drudzy za męczący.

Podsumowując, różnice pokoleniowe w odbiorze były jednymi z najsilniej zarysowanych w analizie. Młodszy widzowie – bardziej biegli cyfrowo – wykazywali większą tolerancję na eksperyment i umiejętność poradzenia sobie z nim, podczas gdy starsi częściej czuli się zagubieni i pozostawali wierni tradycji narracyjnej. Dla twórców filmowych wnioskiem może być konieczność wyważenia tych elementów w zależności od grupy docelowej odbiorców:

jeśli film kierowany jest do szerokiej publiczności, nadmierne nasycenie go nowomiedialnymi zabiegami może wykluczyć znaczną część starszych widzów z pełnego cieszenia się opowieścią. Z drugiej strony, ignorowanie nowych form może sprawić, że młodsza publiczność uzna przekaz za archaiczny. Być może rozwiązaniem jest stopniowe osvajanie widowni z tym językiem filmowym – tak, aby z czasem to, co dziś dla seniorów jest niezrozumiałym chaosem, dla wnuków stało się drugim naturalnym językiem filmu.

Podsumowanie

Analiza 33 wywiadów po seansie eksperymentalnego filmu z elementami nowych mediów ujawnia bogaty obraz doświadczeń widzów – od zaciekawienia i zachwyty po zagubienie i znużenie. Innowacyjna forma narracji okazała się mieczem obosiecznym: z jednej strony angażowała widzów na nowych poziomach, dostarczając im świeżych bodźców i imitując dynamiczny świat cyfrowej komunikacji; z drugiej strony, stawiała przed nimi wyzwania poznawcze, zmuszając do selekcji uwagi i radzenia sobie z informacyjnym natłokiem. Widzowie wskazali, że treść wciąż pozostaje kluczowa – najbardziej zapamiętali wyraziste postacie i emocjonujące sceny, podczas gdy formalne dodatki służyły głównie budowaniu kontekstu. Nowomiedialne wstawki były zaakceptowane, a nawet chwalone, o ile wspierały opowieść (np. ukazując równoległe działania czy oddając klimat internetowego świata młodych). Gdy jednak forma brała górę nad treścią, widzowie – zwłaszcza ci mniej przywykli do cyfrowych realiów – czuli się zmęczeni.

Badanie ujawniło także znaczący rozłam pokoleniowy. Młodszy widzowie w większej mierze dopuszczają możliwość, że taki hybrydowy język filmu stanie się częścią mainstreamu i chętnie zobaczyliby jego dalszy rozwój. Starsi pozostają wierni linearnej narracji i przewidują dla multimedialnych eksperymentów raczej rolę estetycznej ciekawostki niż nowego standardu. Jednocześnie obie grupy dostrzegają potrzebę umiaru i sensu w korzystaniu z nowych mediów na ekranie. Najlepiej podsumowała to jedna z uczestniczek, stwierdzając, że tego typu zabiegi mogą działać, ale tylko wtedy, gdy są użyte z rozwagą i uzasadnieniem – *„odpowiednio dawkowane na pewno mogą działać bardzo dobrze”*.

Reasumując, eksperyment pokazał, że wprowadzanie języka nowych mediów do filmu otwiera ekscytujące możliwości, ale i rodzi ryzyko utraty części widowni. Widzowie są ciekawi innowacji, jednak oczekują, że będą one szły w parze z klarownym przekazem i

wciągającą historią. Przyszłość narracji audiowizualnej z pewnością będzie czerpać z cyfrowego świata – pytanie brzmi, w jakim stopniu i jak szybko ten język będzie się rozwijał. Wyniki tego badania sugerują, że droga do pełnej integracji nowych mediów z mainstreamowym kinem wymaga edukacji widza oraz wyczucia ze strony twórców. Być może już wkrótce pokolenie wychowane na TikToku i Twitchu będzie oczekiwać od filmów większej wielozadaniowości ekranu, tak jak pokolenie telewizji lat dziewięćdziesiątych od filmów zaczęło wymagać zdecydowanie szybszej narracji, rodem z montażu teledysków.

Na razie jednak tradycyjna i nowa forma współistnieją, a twórcy balansują między zaskakiwaniem a niegubieniem swojego widza. Niniejsza analiza dostarcza cennych wskazówek, jak odbierane są te próby łączenia światów – i podkreśla, że serce dobrego filmu wciąż bije w opowiadanej historii i bohaterach.

Ze względu na eksploracyjny charakter badania nie zdecydowałem się na przygotowanie wykresów ani na szczegółowe opracowanie ilościowe zebranych danych. Skupiłem się natomiast na przedstawieniu ogólnych tendencji oraz dominujących wątków pojawiających się w wypowiedziach osób badanych.

W skład mojego dzieła włączam również zapisy wideo z przebiegu badań prowadzonych z wykorzystaniem eye-trackera oraz transkrypcję wszystkich rozmów, które stanowią uzupełnienie i kontekst dla mojej subiektywnej analizy.

Ponadto, do wglądu załączam film, który stanowił podstawę przeprowadzonych badań.

7. Konfrontacja doświadczeń montażysty z wynikami badań

Przeprowadzone badania okazały się dla mnie, jako montażysty, niezwykle inspirującym doświadczeniem. W procesie tworzenia filmów i seriali powszechną praktyką są ich konsultacje na różnych etapach pracy. Kolejne wersje roboczych układów prezentuje się zazwyczaj podczas wewnętrznych pokazów – zarówno osobom z branży, jak i widzom niezwiązanym profesjonalnie ze sztuką filmową. Pierwsi odbiorcy przekazują wówczas informacje zwrotne dotyczące czytelności, zrozumiałości oraz funkcjonowania poszczególnych elementów w obrębie całej narracji. Opinie te są niezwykle cenne, gdyż wspierają proces decyzyjny twórców i wskazują obszary wymagające poprawy, w tym elementy zaburzające spójność narracyjną.

W omawianym badaniu pojawiła się jednak dodatkowa wartość. Oprócz rozmów z widzami na temat obejrzanego materiału możliwe było zestawienie ich subiektywnych wypowiedzi z obiektywnymi wynikami pomiarów. Badanie pokazywało bowiem w czasie rzeczywistym, jak kształtowała się percepcja widzów – które elementy sceny, a nawet poszczególne momenty, były dominujące i przykuwały ich uwagę.

W scenie z filmu *Love xD*, w której bohaterowie się kłócą, a widz obserwuje ich poprzez ekran platformy streamingowej – analiza wskazuje na dominującą rolę elementów interfejsu – komentarzy, czatu oraz wpłat od oglądających. To właśnie one w największym stopniu budują dramaturgię i stają się obiektem szczegółowej analizy widza. Natomiast centralny element kadru, czyli niema kłótnia bohaterów, oglądana jest w sposób peryferyjny, mimo że z perspektywy narracyjnej pełni kluczową funkcję. Mając tę wiedzę już na etapie montażu, prawdopodobnie skonstruowałbym tę scenę w jeszcze większym stopniu wokół warstwy czatu i bardziej podprowadził zależność głównego bohatera od platformy streamingowej.

Podobną sytuację zaobserwowałem podczas analizy serialu *Pewnego razu na krajowej jedyńce*. Z perspektywy zdecydowanej większości osób badanych najciekawszą postacią okazał się Emil, grany przez Łukasza Garlickiego. Pomimo ograniczonej liczby wypowiedzianych kwestii, dzięki swojej aparycji oraz aurze tajemniczości bohater ten był odbierany jako szczególnie intrygujący. Potwierdzają to zarówno mapy cieplne wygenerowane za pomocą eye-trackera, jak i wypowiedzi uczestników badania.

Gdybym dysponował wynikami tych analiz na etapie montażu, prawdopodobnie nadałbym tej postaci jeszcze więcej uwagi i czasu ekranowego. Jednocześnie mam świadomość, że nadmierne eksponowanie jednego bohatera mogłoby doprowadzić do efektu odwrotnego – spadku zainteresowania widzów wskutek przesytu jego obecnością. Także proces ten także musiałby być subtelny i wyważony. Jednak wiedza który z bohaterów jest najciekawszą postacią według widzów – daje bardzo potrzebny punkt odniesienia.

Uważam, że wykorzystanie narzędzi takich jak eye-tracker w procesie montażu jest warte rozważenia. Oczywiście wiąże się to z dodatkowymi kosztami – oprócz samego urządzenia konieczne jest zorganizowanie i opłacenie grupy osób badanych, a także zaangażowanie specjalisty, który przeprowadzi badanie, sformułuje odpowiednie pytania i dokona rzetelnej analizy wyników, a następnie przekaze wyniki badań twórcom filmowym. W kontekście całkowitego budżetu produkcji wydatek ten można jednak uznać za stosunkowo nieduży i w dłuższej perspektywie uzasadniony.

Producent, który zdecyduje się na takie rozwiązanie, uzyskuje cenne dane przy relatywnie niewielkim nakładzie środków. Informacje te mogą znacząco ułatwić podejmowanie kluczowych decyzji. Choć tego rodzaju badania nie są obligatoryjne, dostarczają zestawu danych, które skłaniają twórców do refleksji oraz pozwalają potwierdzić bądź zakwestionować wcześniejsze założenia artystyczne. Wiedza ta może być wykorzystana w procesie twórczym, jednak w sytuacji, gdy autorzy są całkowicie przekonani o słuszności swoich wyborów, jej zastosowanie nie jest niezbędne.

Warto podkreślić, że współcześnie w analizie wyników tego typu badań coraz częściej wykorzystuje się narzędzia sztucznej inteligencji. Zdaję sobie sprawę z ogromnych możliwości, jakie oferuje AI zarówno w procesie analizy, jak i samego usprawnienia montażu, jednak nie planuję szerzej rozwijać tego wątku w niniejszej pracy, gdyż niewątpliwie wymaga on osobnego, dedykowanego opracowania. Chciałbym wierzyć, że z połączenia badań, wsparcia sztucznej inteligencji, a przede wszystkim twórczej wrażliwości artystów, będą powstawać coraz bardziej wartościowe filmy z dramaturgicznym wykorzystaniem elementów nowomiedialnej narracji.

Jednocześnie mam świadomość, że zjawisko takie jak „niedoskonałość” sztuki filmowej, wbrew pozorom, może zyskiwać sympatię widzów. Fakt, iż historia i bohaterowie nie są skonstruowani w sposób całkowicie idealny, czyni je bliższymi niedoskonałości życia, z którymi odbiorcy potrafią się utożsamić i które cenia.

Jeśli chodzi o formę i kształt nowych mediów w narracji audiowizualnej, dochodzę do wniosku, że kluczowe znaczenie mają działania, które pozwalają na ujednolicenie i uporządkowanie ich języka. W toku tej pracy przedstawiłem rozwiązania montażowe, które – w mojej ocenie – zasługują na szczególną uwagę. Oprócz samego komponowania i zestawiania nowych mediów z bohaterami, w jednym kadrze bądź kontrapunktowo (np. poprzez split screen), istotne jest podejście konstrukcyjne. Ważną rolę odgrywa tu świadoma kompozycja i umiejętne zestawianie ujęć. W zależności od kontekstu, można podkreślać znaczenie poszczególnych elementów poprzez ich wielkość lub umiejscowienie – najważniejsze powinny być umieszczane w centrum kadru bądź prezentowane w większej skali niż pozostałe. Jeśli szczególną wagę przypisuje się treściom nowomiedialnym, np. komunikatorom czy aplikacjom, warto rozważyć stworzenie dla nich leitmotiwu i osobnych plansz. Takie rozwiązanie funkcjonowało chociażby w serialu *Reniferek*.

Kolejnym istotnym aspektem jest koncepcja szaty graficznej, jeśli twórcy decydują się wprowadzać nowe media jako integralne elementy audiowizualne. Decyzję w tym zakresie należy podjąć już na etapie preprodukcji. Produkcja, której akcja osadzona jest we współczesności bądź w jasno określonych ramach czasowych, zazwyczaj dąży do jak najwierniejszego odwzorowania graficznego mediów właściwych dla danej epoki.

Osobiście szczególnie cenię podejście, w którym nowe media pełnią przede wszystkim rolę nośnika dramaturgicznego, a ich forma graficzna ma charakter orientacyjny. W takim przypadku szata graficzna nie nawiązuje do żadnej konkretnej marki, lecz stanowi uniwersalny symbol komunikacyjny. Może to być prosta grafika imitująca SMS, wiadomość e-mail, komunikat z aplikacji czy bardziej złożone formy – portale społecznościowe, randkowe, streamingowe, a nawet aplikacje bankowe – użyte w celu zasugerowania np. problemów finansowych bohatera.

Takie rozwiązanie okazuje się bardziej odporne na proces filmowego „starzenia się”, ponieważ nie odwołuje się do konkretnej, historycznie ograniczonej identyfikacji wizualnej i dźwiękowej mediów, lecz wskazuje jedynie na rodzaj i funkcję komunikacji, z jakiej korzystają bohaterowie. Niezwykle ważne jest jednak, aby osoby odpowiedzialne za projektowanie tego rodzaju rozwiązań były świadome ich celu – zadanie to bywa bowiem trudniejsze niż wierne odtworzenie istniejącej szaty graficznej.

Rozumiem jednocześnie argument producentów, którzy decydują się na maksymalnie realistyczne odwzorowanie mediów, aby nadać opowieści wiarygodność i osadzić ją w określonej rzeczywistości. Jeśli pozwoli im na to budżet, to prawdopodobnie częściej będą sięgać po takie rozwiązanie.

8. Perspektywy rozwoju i zastosowania nowych mediów w narracji fabularnej

Na początku tej pracy cytowałem słowa Eweliny Dziadak, o tym że *media rodzą media*, a cały ten proces jest *konwergencją*. Absolutnie zgadzam się z tą tezą i sądzę, że przebijanie się nowych mediów do filmu i serialu jest naturalnym procesem. Ówczesne nowe media i niemalże wszechobecny dostęp do internetu⁴⁶, sprawiają że ludzie zaczynają żyć w pełnej symbiozie ze światem cyfrowym. Wykształcają się nowe modele odbierania i czytania emocji. Język cyfrowy kreuje własną netykietę, czyli zbiór pożądanych i niepożądanych zachowań w obszarze wirtualnym. Dzięki nim, ludzie w cyfrowym świecie także w pewien sposób dzielą się na różnorodne grupy. Inne zachowania i tematy będą popularne wśród osób różniących się wiekiem, światopoglądem, poczuciem przynależności do danej grupy, aktualnym stanem emocjonalnym. Pomimo tego, że internet i świat wirtualny są jednym z najbardziej demokratycznych przestrzeni jakie stworzył człowiek, są one również miejscem i katalizatorem obecnej w społeczeństwie polaryzacji. Wirtualny świat to naturalna przestrzeń do tworzenia zamkniętych grup, często tak zwanych baniek, w których uczestnicy potrafią się jeszcze bardziej radykalizować. Oprócz wolności i bardzo szerokiego strumienia korzyści jakie oferuje internet, to także narzędzie wykorzystywane w złych celach.

Warto podkreślić, że niepostrzeżona cyfryzacja niemal wszystkich dziedzin życia wywiera tak istotny wpływ na kształtowanie współczesnych relacji międzyludzkich, iż bywa postrzegana również w kategoriach zjawiska negatywnego. Tradycyjne wzorce kontaktów międzyludzkich, wypracowywane i dominujące w poprzednich dekadach, ulegają zatarciu. Dotyczy to między innymi kultury wspólnego spędzania czasu i bycia ze sobą w przestrzeni realnej. Coraz powszechniejszym zjawiskiem staje się natomiast posiadanie wirtualnych znajomych. Niejednokrotnie zdarza się, że mimo poczucia bliskości i intensywności relacji, takie osoby nigdy nie spotkały się w świecie rzeczywistym. Czy tego rodzaju więzi należy uznawać za gorsze? Opinie na ten temat są podzielone i w dużej mierze zależą od wieku, doświadczeń życiowych oraz osobistych oczekiwań wobec relacji. Można jednak przyjąć, że najbardziej wartościowe wydaje się łączenie obu form – realnych i wirtualnych.

Zrozumiałe jest również, że twórcy, stając w opozycji do współczesnych trendów i w imię nostalgii, powracają do obrazów minionych czasów. Tego rodzaju przeciwwaga w świecie

⁴⁶ Przynajmniej w tej części świata, w której żyjemy.

sztuki jest zjawiskiem naturalnym i potrzebnym. Umożliwia bowiem stawianie trudnych pytań o to, czy nasze relacje oraz sposoby komunikacji rozwijają się w pożądanym kierunku. Formułowanie niewygodnych tez sprzyja refleksji, a ta staje się podstawą do budowania nowych narracji artystycznych. Autorefleksja jest procesem nieodzownym, a jej obecność w sztuce wydaje się szczególnie istotna – to właśnie ona pozwala krytycznie spojrzeć na zmieniający się świat i starać się go interpretować.

Omawiany w tej pracy temat jest niezwykle obszerny i obejmuje wiele dziedzin. Oprócz zagadnień związanych bezpośrednio ze sztuką filmową, dotyczy także kwestii socjologicznych, analitycznych, technologicznych oraz percepcyjnych. Każdy z tych obszarów jest interesujący sam w sobie, jednak szczególnie inspirującym doświadczeniem badawczym okazało się obserwowanie zjawisk powstających na styku tych dziedzin. To właśnie tam dochodzi do swoistej syntezy, która stwarza najbardziej stymulujące możliwości interpretacyjne i poznawcze.

Świadomie pominąłem w tej pracy wiele wątków, analiz, filmów i seriali, aby nie wykraczać poza główny nurt przyjętej perspektywy badawczej. Mam jednak nadzieję, że zgromadzony materiał, który nie został tu omówiony, w przyszłości znajdzie swoje miejsce w innym opracowaniu – być może w formie książki lub obszernego studium.

Dodatkowym potwierdzeniem znaczenia tej problematyki są doświadczenia dydaktyczne. Podczas zajęć widzę, że omawianie tego zagadnienia wywołuje u studentów wzmożone, niezwykle twórcze dyskusje. Choć opinie bywają podzielone, niemal wszyscy zgodnie przyznają, że temat jest wyjątkowo interesujący, wart dalszej refleksji i debat, gdyż to właśnie on może współkształtować nowe kierunki rozwoju dramaturgii i narracji we współczesnym filmie.

Rozwój i przyszłość języka nowych mediów oraz sztuki montażu filmowego to zagadnienia niezwykle rozległe. Już dziś można jednak wskazać kilka kierunków, które z dużym prawdopodobieństwem wyznaczą dalszą ewolucję tej dziedziny.

W znacznym stopniu będzie ona kształtowana przez rozwój nowych technologii, które z jednej strony modelują potrzeby widzów, a z drugiej wpływają na sposoby twórczego działania. Sam proces techniczny montażu ulegnie dalszej automatyzacji – nie w sensie całkowitego zastąpienia montażystów, lecz raczej usprawnienia i przyspieszenia zadań o charakterze rutynowym. Sztuczna inteligencja może pełnić rolę asystenta montażu, któremu powierzone zostaną określone czynności techniczne oraz przygotowanie propozycji

rozwiązań dramaturgicznych i narracyjnych. Następnie montażysta będzie mógł ocenić ich przydatność i zdecydować o ich wykorzystaniu w dalszym procesie kreowania filmowego świata.

Język filmu będzie natomiast coraz częściej czerpał z nowych formatów i praktyk komunikacyjnych kształtowanych przez internet oraz aplikacje cyfrowe. Kierunki te wyznaczą nie tylko krótkotrwałe trendy, ale także długofalowe strategie stosowane w narracji audiowizualnej. Można przypuszczać, że rozwijać się będą eksperymentalne techniki montażu, w tym związane z nieliniową narracją, nietypową strukturą oraz rytmem łamiącym tradycyjne reguły. Szczególnego znaczenia nabierze również hybrydowy charakter dzieła filmowego, obejmujący integrację filmu z animacją, efektami komputerowymi i elementami interaktywnymi.

Niepokojąca, lecz realną perspektywą jest także rosnąca algorytmizacja procesów filmowych. Dysponując danymi o preferencjach widowni, producenci mogą podejmować część decyzji kreatywnych na podstawie analiz algorytmicznych, co w istotny sposób wpłynie na kształt przyszłych produkcji.

Należy również zwrócić uwagę na przemiany w sposobach konsumpcji mediów. Jeżeli w perspektywie lat nastąpi istotny spadek zainteresowania tradycyjnym oglądaniem filmów w kinach, procesy produkcyjne i dystrybucyjne zostaną dostosowane do nowych modeli odbioru, co z kolei przełoży się na estetykę i formę twórczości filmowej.

Przede wszystkim należy być świadomym, że język nowych mediów oraz kultura, którą współtworzy, będą w przyszłości nabierać coraz większego znaczenia. W dorosłość wchodzi pokolenie wychowane w świecie, w którym internet i media cyfrowe były obecne od zawsze. Nie znają one rzeczywistości sprzed ich pojawienia się, dlatego nie postrzegają ich jako technologicznej innowacji czy narzędzia mającego ułatwiać życie, lecz jako coś naturalnego i oczywistego. To właśnie w otoczeniu nowych mediów kształtowały się ich doświadczenia, relacje społeczne, pierwsze miłości, nadzieje i rozczarowania.

W konsekwencji język nowych mediów staje się dla tych pokoleń formą ekspresji równie intuicyjną jak język mówiony. Współcześnie obserwujemy jeszcze swoisty konflikt pokoleniowy, wynikający z odmiennych postaw wobec mediów cyfrowych. Część osób próbuje je deprecjonować, redukując ich znaczenie do funkcji czysto użytkowej. Większość traktuje je jako praktyczne narzędzia komunikacji i wsparcia codziennych działań. Natomiast młodsze generacje integrują je niemal ze wszystkimi aspektami życia – relacjami, decyzjami i tożsamością.

Taki stan rzeczy jest szczególnie interesujący, ponieważ różnice opinii i doświadczeń stwarzają przestrzeń do refleksji, a także do twórczych konfrontacji. Nie sposób jednak nie zauważyć, że szeroko rozumiany rozwój społeczny i indywidualny wymaga coraz intensywniejszego korzystania z nowych technologii, które przenikają niemal każdą sferę życia. Warto zatem podkreślić, że nowomiedialny język, który coraz wyraźniej zaznacza swoją obecność także w sztuce filmowej, z czasem będzie jedynie zyskiwał na znaczeniu.

Nowe media muszą znaleźć swoje miejsce we współczesnych opowieściach filmowych, ponieważ życie codzienne silnie się na nich opiera. Dlatego twórcy powinni systematycznie analizować ich język i poszukiwać sposobów na twórcze włączenie go w swoje produkcje. Kluczowe jest jednak, aby proces ten odbywał się z poszanowaniem tradycji i dorobku sztuki filmowej, która wypracowała język piękny, ponadczasowy i uniwersalny.

Bibliografia

Dancyger, K. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*. 6th edition. Routledge, New York–London 2019

Eisenstein, S. *Film Form: Essays in Film Theory*. Edited and translated by Jay Leyda. Harcourt, Brace & World, New York 1949

Gwóźdź A., *Obrazy i rzeczy. Filmy między mediami*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 1997

Hatalska N., *Wiek paradoksów. Czy technologia nas ocali?*, Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, Kraków 2021

Kita, M.; Loewe, I. (red.). *Język w internecie. Antologia*. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016

Levinson P., *Nowe nowe media*, tł. M. Zawadzka, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010

Lister M., Giddings S., Grant I., Kelly K., Dovey J., *Nowe media wprowadzenie*, tł. A. Sadza, M. Lorek, K. Sawicka, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009

Przylipiak M., *Kino stylu zerowego dwadzieścia lat później*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Sopot 2018

Majorek M., *Kod YouTube. Od kultury partycypacji do kultury kreatywności*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2014

McCulloch, G. *Because Internet: Understanding the New Rules of Language*. Riverhead Books, New York 2019

Mittell, J. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York University Press, New York 2015

Suleyman M., Bhaskar M., *Nadchodząca fala. Sztuczna inteligencja, władza i najważniejszy dylemat ludzkości w XXI wieku*, Wydawnictwo Szczeliny, Kraków 2024

Syska R. *Eksperymenty z podzielonym ekranem*, Kwartalnik Filmowy nr. 82/2013, red. Rutkowska. T, Instytut Sztuki Pan 2013

Szamałek. J., *Cokolwiek wybierzesz*, Wydawnictwo W.A.B, Warszawa 2019

Szamałek. J., *Kimkolwiek jesteś*, Wydawnictwo W.A.B, Warszawa 2019

Szamałek. J., *Gdziekolwiek spojrzysz*, Wydawnictwo W.A.B, Warszawa 2020

Szpunar Magdalena, *Kultura cyfrowego narcyzmu*, Wydawnictwo AGH, Kraków 2016

Szpunar Magdalena, *Nowe-stare medium*, Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 2012

Źródła internetowe

Czubkowska, Sylwia; Sosnowska, Joanna. *Techstorie* [online]. TOK FM [podcast]. Agora S.A., Warszawa,. Dostępny w Internecie: <https://audycje.tokfm.pl/audycja/457.Techstorie> [dostęp: 3.10.2025]

Dziwak Ewelina, Fragment recenzji do pracy Nowe-stare medium Internet między tworzeniem nowych modeli komunikacyjnych a reprodukowaniem schematów komunikowania masowego autorstwa Magdaleny Szpunar, Źródło:

https://www.academia.edu/85543125/Nowe_stare_medium_Internet_mi%C4%99dzy_tworzeniem_nowych_modeli_komunikacyjnych_a_reprodukowaniem_schemat%C3%B3w_komunikowania_masowego_recenzja [dostęp: 10 września 2025]

Homan, Monika. *Tilt-shift to obiektywy do zadań specjalnych, ale nie tylko*. Fotoblogia.pl [online]. Źródło: <https://fotoblogia.pl/tilt-shift-to-obiektywy-do-zadan-specjalnych-ale-nie-tylko.6793591878670465a> [dostęp: 10 września 2024]

Interlab, *Czym jest eye tracking?* [online]. Źródło: <https://www.interlab.pl/news/czym-jest-eye-tracking.html> [dostęp: 7 sierpnia 2025].

Koczułap Maciej, *Co to jest stalking? Co odróżnia stalkowanie i nękanie?*, MKING.pl, Źródło: <https://mking.pl/blog/co-to-jest-stalking-co-odr%C3%B3жня-stalkowanie-i-n%C4%99kanie.html> [dostęp: 15 grudnia 2024]

Naklicka, Tatiana. *Reniferek wywołuje w ludziach niepokój. Pokazuje, jak wygląda stalking*. Medonet.pl [online]. Źródło: <https://www.medonet.pl/psyche/zaburzenia-psychiczne,reniferek-wywo-luje-w-ludziach-niepoko-j--pokazuje--jak-wyglada-stalking.artyku-l.79077100.html> [dostęp: 12 września 2025]

Okopień, Paweł. *Historia polskich premier iPhone'a. Spider's Web* [online], 28 września 2012. Źródło: <https://spidersweb.pl/2012/09/historia-polskich-premier-iphone.html> [dostęp: 18 lipca 2024]

Sabater Valeria, *Efekt McGurka, słyszenie oczami* [online]. Źródło: <https://pieknoumyslu.com/efekt-mcgurka-slyszenie-oczami/> [dostęp: 8 sierpnia 2025]

Sobczyński Jacek, *Dlaczego serial „Reniferek” rozpalil internet*. Newonce.net [online]. Źródło: <https://newonce.net/artyku-l/dlaczego-serial-reniferek-rozpalil-internet> [dostęp: 8 lipca 2025]

Woszczyk Marlena, *Gaslighting, ghosting, breadcrumbing czy lovebombing – nowe spojrzenie na znane przemocowe zachowania. Jak je rozpoznać?*, Psychomental.pl, <https://psychomental.pl/gaslighting-ghosting-breadcrumbing-czy-lovebombing-nowe-spojrzenie-na-znane-przemocowe-zachowania-jak-je-rozpoznać/> [dostęp 15 marca 2025]

Filmografia

Filmy fabularne (74)

- 127 godzin*, reż. D. Boyle, USA, Wielka Brytania, 2010
2073, reż. A. Kapadia, Wielka Brytania, 2024
22 lipca, reż. P. Greengrass, Norwegia, Islandia, USA, 2018
Atak paniki, reż. P. Maślona, Polska, 2017
Atlas, reż. B. Peyton, USA, 2024
BlackBerry, reż. M. Johnson, Kanada, 2023
Carrie, reż. B. De Palma, USA, 1976
Chelsea girls, reż. P. Morrissey, A. Warhol, USA, 1966
Civil war, reż. A. Garland, USA, Wielka Brytania, 2024
Czarne lustro: Bandersnatch, reż. D. Slade, USA, Wielka Brytania, 2018
Do diabła z miłością, reż. P. Reed, USA, Niemcy, 2003
Drive my car, reż. R. Hamaguchi, Japonia, 2021
Dziewczyna influencera, reż. S. Gonera, Polska, 2024
Dziewczyna z tatuażem, reż. D. Fincher, USA, Szwecja, Norwegia, 2011
Dziewczyny z Dubaju, reż. M. Sadowska, Polska, 2021
Dziki robot (film animowany), reż. C. Sanders, USA, 2024
F1: Film, reż. J. Kosinski, USA, 2025
Fragmenty Tracey, reż. B. McDonald, USA, 2007
Her, reż. S. Jonze, USA, 2013
Host, reż. R. Savage, Wielka Brytania, 2020
Innego końca nie będzie, reż. M. Majorek, Polska, 2024
Inwestorzy amatorzy, reż. C. Gillespie, USA, 2023
Jestem M. Misfit, reż. M. Ziębiński, Polska, 2019
Juliusz, reż. A. Pietrzak, Polska, 2018
Kiedy Harry poznał Sally, reż. R. Reiner, USA, 1989
Kill Bill, reż. Q. Tarantino, USA, 2003
Kurier francuski z Liberty Kansas Evening Sun, reż. W. Anderson, USA, Niemcy, 2021
Kobieta i mężczyzna, reż. C. Lelouch, Francja, 1966
Lux Aeterna, reż. G. Noé, Francja, 2019
Masz wiadomość, reż. N. Ephron, USA, 1998
Mama, reż. X. Dolan, Kanada, 2014
Matrix, reż. L. Wachowski, L. Wachowski, USA, Australia, 1999
Matrix Reaktywacja, reż. L. Wachowski, L. Wachowski, USA, 2003
Matrix Rewolucje, reż. L. Wachowski, L. Wachowski, USA, 2003
Mickey 17, reż. Joon-ho Bong, USA, Wielka Brytania, 2025
Missing, reż. N. D. Johnson, W. Merrick, USA, 2023
Nie obiecujcie sobie zbyt wiele po końcu świata, reż. R. Jude, Rumunia i inne, 2023
Nie patrz w górę, reż. A. McKay, USA, 2021
Nowa książka, reż. Z. Rybczyński, Polska, 1975
Oldboy, reż. Chan-wook Park, Korea Południowa, 2003
Ostatni komers, reż. D. Nickel, Polska, 2020
Ukryta sieć, reż. P. Adamski, Polska, 2023
Users, reż. J. Piątek, Polska, 2018
Photographie électrique à distance, reż. G. Melies, Francja, 1908
Photon, reż. N. Leto, Polska, 2017
Player One, reż. S. Spielberg, USA, 2018
Piosenki o miłości, reż. T. Habowski, Polska, 2021
Podejrzana, reż. Chan-wook Park, Korea Południowa, 2022
Porachunki, reż. G. Ritchie, Wielka Brytania, 1998
Prime time, reż. J. Piątek, Polska, 2021
Profil, reż. T. Bekmambetov, USA, Wielka Brytania, Cypr, Rosja, 2021
Raport mniejszości, reż. S. Spielberg, USA, 2002
Reality, reż. T. Satter, USA, 2023
Requiem dla snu, reż. D. Aronofsky, USA, 2000
Rozmowy z innymi kobietami, reż. H. Canosa, USA, Wielka Brytania, 2005
Sala samobójców, reż. J. Komasa, Polska, 2011
Sala samobójców. Hejter, reż. J. Komasa, 2020
Searching, reż. A. Chaganty, USA, Rosja 2018
Siostry, reż. B. De Palma, USA, 1972
Scott Pilgrim kontra świat, reż. E. Wright, USA, Kanada, Wielka Brytania, Japonia, 2010
Sprees, reż. E. Kotlyarenko, USA, 2020
Sweat, reż. M. von Horn, Polska, Szwecja, 2020
Szklany dom, reż. T. Dron, Ukraina, Rumunia, Cypr, Niemcy, 2023
Szkoła selfie, reż. K. Bąszki, Węgry, 2023
Vortex, reż. G. Noé, Francja, Belgia, Monako, 2021
To właśnie miłość, reż. R. Curtis, Wielka Brytania, USA, Francja, 2003
The Countryman and the cinematograph, reż. Robert W. Paul, Wielka Brytania, 1901
The Windshield Wiper, reż. A. Mielgo, USA, 2021
Timecode, reż. M. Figgis, USA, 2000
Timecode, reż. J. Giménez, Hiszpania, 2016
Towarzysz, reż. D. Hancock, USA, 2025
Wersja ostateczna, reż. O. Naim, USA, 2004
Wojownik, reż. G. O'Connor, USA, 2011
Wujek Foliarz, reż. M. Tylka, Polska, 2025
Zostaw świat za sobą, reż. S. Esmail, USA, 2023
Źądło, reż. G. R. Hill, USA, 1973
Życie szybko, umierać młodo, reż. R. Avary, USA, Niemcy, 2002

Filmy dokumentalne (46)

Billie Eilish: Świat lekko zamglony, reż. R. J. Cutler, USA, 2021
Cyfrowi Nomadzi, reż. L. Leonhardt, Niemcy, 2021
Czyściciele internetu, reż. M. Risewick, H. Block, Brazylia, Niemcy i inni, 2018
Czy maszyny śnią o śmierci?, reż. P. Winiewicz, Dania, Niemcy, USA, 2024
De Palma, reż. N. Baumbach, J. Paltrow, USA, 2015
Dylemat społeczny, reż. J. Orłowski-Yang, USA, 2020
Efekt YouTube'a, reż. A. Winter, USA, 2022
Generacja Cyborg, reż. M. Morillo Vega, Hiszpania, 2024
Hakowanie świata, reż. K. Amer i J. Noujaim, USA, 2019
Ibelin, reż. B. Ree, Norwegia, 2024
I król rzekł: „Co za fantastyczna maszyna!”, reż. A. Danielson, M. Van Aertcyck, Szwecja, Dania, 2023
Influencer. W pogoni za lajkami, reż. L. Mandelup, USA, 2019
Instagramowa rodzina, reż. S. Regina Meuers, Szwajcaria, 2022
Jest fucha!, reż. S. Walsh, Francja, Kanada, 2021
Już nic nie czuję, reż. D. Borenstein, Dania i inni, 2024
Obce ciało, reż. S. Compton, R. Hamlyn, USA, 2023
Oszust z Tindera, reż. F. Morris, Wielka Brytania, 2022
Matrix – teorie spiskowe, reż. R. Ascher, USA, 2021
Media antyspołecznościowe: Memy problem, reż. G. Angelini, A. Jones, USA, 2024
Mięso przyszłości, reż. L. Marshall, USA, 2020
Minimalizm: Czas na mniej, reż. M. D'Avella, USA, 2021
Moby Doc, reż. R. Bralver, USA, 2021
Nawalny, reż. D. Roher, USA, 2022
Nieznany numer: Skandal SMS-owy w liceum, reż. S. Borgman, USA, 2025
Uzależnieni od ekranu, reż. J. Hyatt, Kanada, 2020
Pan Nikt kontra Putin, reż. D. Borenstrin, P. Talankin, Dania, Czechy, 2025

Podbić kongres, R. Lears, USA, 2019
Pokolenie ekranów – chore pokolenie?, reż. R. Hitier, Francja, 2019
Portret zdeorientowanego ojca, reż. G. H. Jensen, Norwegia, 2025
Poznaliśmy się w wirtualnej rzeczywistości, reż. J. Hunting, Wielka Brytania, 2019
Rave, reż. Ł. Ronduda i D. Nickel, Polska, 2024
San Francisco – światowa stolica nowych technologii, reż. A. Dufeu, Francja, 2018
Sekrety jedzenia: naukowo o odżywianiu, reż. A. Nayar, USA, 2024
Skradzione ciało, reż. S. Compton i R. Hamlyn, USA, 2023
Smutna Żaba, reż. A. Jones, USA, 2020
Solidarność według kobiet, reż. M. Dzido, P. Śliwkowski, 2014
Strzeż się Slendermana, reż. I. Taylor, USA, 2016
Sweet Bobby: Koszmarne oszustwo, reż. L. Shannon, Wielka Brytania, 2024
Take your pill, reż. A. Klayman, USA, 2018
Tancerz, reż. S. Cantor, Wielka Brytania, Rosja, Ukraina, USA, 2016
Travis Scott: Mamo, potrafię latać, reż. W. T. Tayler, USA, 2019
Trzy minuty zawieszone w czasie, reż. B. Stigter, Holandia, Wielka Brytania, 2021
Wirtualna wojna, reż. J. Bławut, Polska, 2012
Woodstock, reż. M. Wadleigh, USA, 1970
Wulkan miłości, reż. S. Dosa, USA, Kanada, 2022
Wszystko ma być, reż. T. Dorodnitsyna, Polska, Ukraina, 2024
Zaopiekujcie się Mayą, reż. H. Roosevelt, USA, 2023
Zhakować hejt, reż. S. Klose, Szwecja, Norwegia, 2024

Serie fabularne (28)

Artyści, reż. M. Strzępka, Polska, 2016
#BringBackAlice, reż. D. Nickel, Polska, 2023
Biały Lotos, reż. M. White, USA, 2021 – 2025
Clickbait, reż. B. Anderson i inni, USA, 2021
Czarne lustro, reż. J. Hawes i inni, Wielka Brytania, 2011
Dojrzewanie, reż. J. Thorne, S. Graham, Wielka Brytania, 2025
Dolina Krzemowa, reż. J. Altschuler i M. Judge, USA, 214
Euforia, reż. S. Levinson i inni, USA, 2019
Falszywy profil, reż. K. López i C. Hernández, Kolumbia, 2023
Gambit królowej, reż. S. Frank, USA, 2020
Mr. Robot, reż. S. Esmail, USA, 2015
Nie ufaj nikomu: Polowanie na króla kryptowalut, reż. L. Sewell, Wielka Brytania, 2022
Playlista, reż. Per-Olav Sørensen, H. Haug, Szwecja, 2022
Pewnego razu na krajowej jedynce, reż. G. Jaroszuk, J. Piątek, Polska, 2022

Pisarze. Serial na krótko, reż. M. Lizut, P. Maślona, Polska, 2019
Problem trzech ciał, reż. D. Benioff, D. B. Weiss, USA, 2024
Reniferek, reż. W. Tofilski, J. Bornebush, Wielka Brytania, 2024
Rozdzielenie, reż. B. Stiller i A. McArdle, USA, 2022
Sexify, reż. K. Alabrudzińska, P. Domalewski, Polska, 2021
Sherlock, reż. P. McGuigan i inni, Wielka Brytania, 2010
Sprzątaczką, reż. J. Welles, USA, 2021
Svaty, reż. A. Yakovlev, A. Mamedov, Y. Morozov, Ukraina, 2008-2021
Swaci, reż. K. Piwowarski, Polska, 2023
Ślepnąc od świateł, reż. K. Skonieczny, Polska, 2018
Ultraviolet, reż. J. Komasa, S. Fabicki i inni, Polska, 2017
Trzyście powodów, reż. J. Yu i inni, USA, 2017
The Bear, reż. C. Storer i inni, USA, 2022
Wilk, reż. J. Dybus, Polska, 2021

Serie dokumentalne (5)

Diabelski taniec: Sekta 7M z TikToka, reż. D. Doneen, USA, 2024
Dobre rady Johna Wilsona, reż. J. Wilson, USA, 2020
Dylemat społeczny, reż. J. Orłowski-Yang, USA, 2019
Odwal się od kotów: polowanie na internetowego mordercę, reż. M. Lewis, USA, 2019
Social Studies, reż. L. Greenfield, USA, 2024